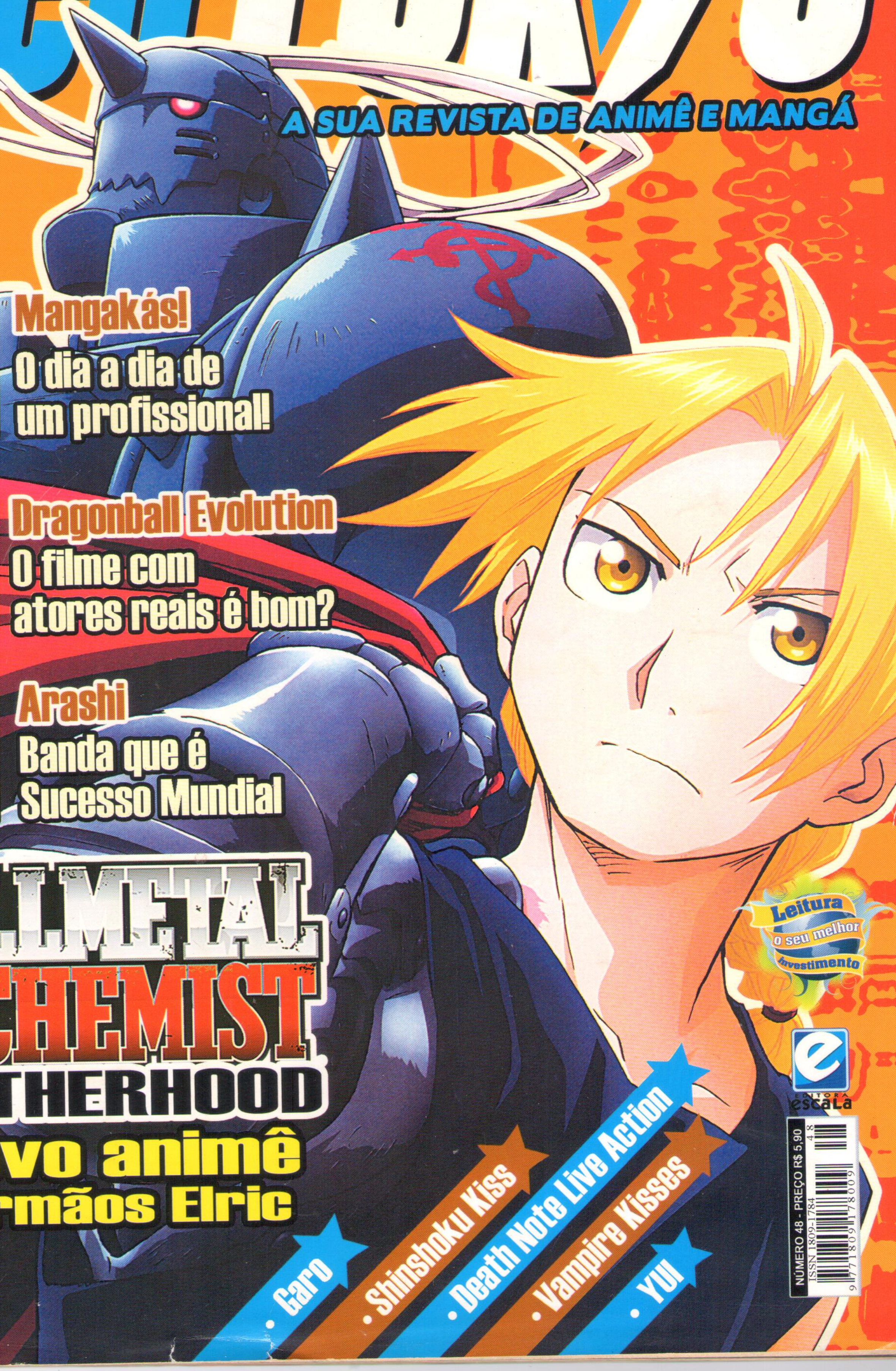
NeoTOKYO
48

INUYASHA A HORA DO ATO FINAL

NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ



Mangakás!
O dia a dia de um profissional!

Dragonball Evolution
O filme com atores reais é bom?

Arashi
Banda que é Sucesso Mundial

FULLMETAL ALCHEMIST BROTHERHOOD

O novo animê dos irmãos Elric

- Garo
- Shinshoku Kiss
- Death Note Live Action
- Vampire Kisses
- YUI

Leitura o seu melhor investimento

editora escala
NÚMERO 48 - PREÇO R$ 5,90
ISSN 1809-1784
9 771809 178009 48

EDITORA
escaLa
www.escala.com.br

Número 48, ISSN 1809-1784

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:** Cintia Karina dos Reis **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes e Rosana Ascenção **Revisão:** Bruna Baldini de Miranda

PUBLICIDADE - Diretor: João Queiroz (joaoqueiroz@escala.com.br) **Assistentes:** Luciane Freitas e Adriana Neiva tel (11) 3855-2179 (faturamento) **Agências - Gerente:** Sumara Del Vecchio, sumaravecchio@escala.com.br **Executivos de Negócios:** Cláudia Arantes, Clóvis Cortez, Daniel Resende, Guenda Galeazzi e Mariana Galvão **Diretos/Executivos de Negócios:** Adriana Mauro, Adriana Paula, Jussara de Souza, Luciana Lima, Miriam Campanhã, Paulo Sérgio de Moraes, Yone Catoira e Zélia Oliveira **Regionais Gerente:** Alessandra Nunes, alenunes@escala.com.br **Representantes - Interior de São Paulo:** L&M Editoração e Comércio Luciene Dias (19) 3231-7887 **Ceará:** Dialogar Comunicação e Marketing Izabel Cavalcanti (85) 3254-7342 **Minas Gerais:** Box Private Media Rodrigo Freitas (31) 9421-6777 **Paraná:** AB Isoppo Publicidade Andreia Isoppo (41) 3343-1175 e 3342-0678 **Rio Grande do Sul:** Starter Online Cristina Zimmerman (51) 3327-3700 **Rio de Janeiro:** Marca 21 Carla Torres e Marta Pimentel (21) 2224-0095 **Santa Catarina:** Artur Tavares tel. (47) 9192-6554 - tel. (11) 7733-0665

COMUNICAÇÃO E MARKETING - Diretor: Filipe Rios **Gerente de Comunicação:** Patrícia Filgueira **Assessora de Imprensa:** Júlia Furquim **Diretor de Arte:** André Martins **Assistentes de Arte:** Joel Brogliato e Nathalia Valente **Estagiária:** Tarcila de Lourenzi

VENDAS/ATENDIMENTO AO LEITOR:
Tel.: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO DE REVISTAS
Tel.: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

ATACADO DE LIVROS
Tel.: +55 (11) 3855-2120 / 3855-2148 vendas@escala.com.br

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL COORDENADA PELA PRÓPRIA EDITORA

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
ARAGUAIA
Indústria Gráfica e Editora Ltda.

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Diagramação:** Marcial Balbás **Tratamento de Imagem:** Bal Bax The Conqueror **Gerente de Produção:** José Pecesa Luiz **Assistente de Produção:** Liley Carroll

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Novidades!

É sempre muito bacana receber um bom retorno de vocês comentando o que estão achando da NT. Com a opinião dos leitores podemos saber com clareza que rumos tomar para fazer cada número da NT melhor que o anterior.

Nessa NT, começamos mais uma seção nova. Todos sabem o que é um lugar-comum? É aquela característica que várias séries possuem porque, de algum modo, aquilo fez sucesso. Vários clichês são usados à exaustão como se fossem uma receita pré-definida para o sucesso. E a partir desta edição, sempre traremos duas características bem comuns às séries de animê e mangá.

Temos ainda uma matéria muito bacana sobre o novo animê de FullMetall Alchemist, uma análise sobre o filme com atores reais de Dragon Ball (que alguns fãs acharam legalzinho, enquanto outros odiaram), o clássico live action Garo numa matéria muito bacana e cheia de detalhes.

Ainda não acabou: novidades sobre InuYasha, entrevista com a desenhista brasileira do mangá Vampire Kisses, o ótimo shoujo Shinshoku Kiss, matéria especial sobre a banda Arashi e muito mais!

Junior Mendes Fonseca
Editor Responsável
http://twitter.com/junior_fonseca

>> IMPERDÍVEL!

BATMAN ANIMÊ

Quadrinhos, desenhos animados, jogos, seriados, filmes, mangás. Batman passou por muitas mídias de entretenimento desde sua criação, em 1939. Já era de se imaginar que logo, logo o Homem Morcego entraria no mundo dos animês. E sua estreia foi em grande estilo, com o longa-metragem do selo DC Universe, Batman: O Cavaleiro de Gotham.

VAMPIROS

Você sabia que até os anos 1980 as histórias sobre vampiros e os mangás não faziam tanto sucesso como fazem hoje? A popularidade deste gênero se deu graças a alguns filmes, livros, entre outras mídias de entretenimento que fizeram com que as histórias de vampiros ficassem mais conhecidas. E agora em 2009, virassem "modinha".

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
▸**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

Atendimento ao leitor

Para informações, sugestões, elogios ou reclamações, o atendimento ao leitor esta disponível de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: atendimento@escala.com.br

Edições Anteriores

Adquira as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (sujeito à disponibilidade de estoque). Telefone: (11) 3855-1000
Site: www.escala.com.br

Assinaturas

Assine as revistas da Editora Escala e receba os exemplares com toda comodidade, em seu endereço.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: assinatura@escala.com.br
Site: www.assineescala.com.br
(consulte os títulos disponíveis)

Trabalhe na Escala

Preencha o formulário no site:
www.escala.com.br/cv.asp

Editora Escala
Presente em sua vida

NeoTOKYO

Fale com a redação

Contato direto com a redação da revista para que você nos envie sugestões e comentários.
Telefone: (11) 3855-1000
Endereço:
Avenida Profª Ida Kolb, 551
Casa Verde – CEP 02518-000
São Paulo - SP
E-mail:
atendimento@escala.com.br

Para anunciar

Telefone: (11) 3855-2179
Fax: (11) 3855-2247
E-mail: publicidade@escala.com.br

índice >>>>>

12

FULLMETAL ALCHEMIST: BROTHERHOOD

Esqueça a terrível Dante, a pobre Lyla e a hidro homúnculo Indolência. Nem cogite ver Shou Tucker por mais de um episódio. Ira não é um moleque cabeludo e birrento. Brotherhood renova a série nas telinhas e a eleva a um patamar ainda mais alto!

30 - Shinshoku Kiss

Kotoko é uma garota que tem um sonho: ela quer se tornar uma expert na arte de fazer bonecas.

40 - Trabalhando com Vampiros

Desenhista brasileira Elisa Kwon conta como foi trabalhar em Vampire Kisses!

20 - Crítica Cinematográfica – Dragonball Evolution

A transposição do clássico mangá de Akira Toriyama é, na verdade, uma longa saga. Os fatos começam em 2002, quando a Fox anuncia ter adquirido os direitos de adaptação de Dragon Ball para o cinema...

26 - O COTIDIANO DOS MANGAKÁS

Os bons mangakás observam o mundo e têm uma base cultural para dialogar com ele através de sua arte. Essa identificação com o universo do público faz com que o intercâmbio entre ficção e realidade seja muito maior (Alexandre Lancaster, Mangá: Estética e Identidade: Neo Tokyo, nº 13)...

34 - 10x Arashi

Assoprar velas para comemorar 10 anos de uma carreira musical é para poucos. Permanecer sempre no topo durante esse período, muito mais difícil. O que dizer então quando a orquestra "The Tokyo Kosei Wind Orchestra" (abreviada como TKWO), famosa por conter uma das melhores e mais requintada bandas de concerto do mundo, cria uma gravação misturando as principais músicas de um grupo pop de garotos para celebrar o aniversário de uma década desses rapazes?

45 - GARO

No ano de 2005, surgiu aquela que viria a ser a maior revolução no gênero Tokusatsu, talvez desde sua invenção. Com um roteiro extremamente bem construído, personagens cativantes e ação eletrizante, GARO atrai um novo público. E para os saudosistas, é a chance de não viver mais só de "tokusatsu passado".

52 - InuYasha – A hora do Ato Final

No dia 16 de Julho de 2009, os fãs de animê do mundo inteiro se surpreenderam com uma notícia inesperada: InuYasha, um dos grandes sucessos de Rumiko Takahashi, ia ganhar uma nova série de animê para completar os acontecimentos do mangá. Chamada de InuYasha Kanketsu-hen, a série logo foi anunciada para uma exibição simultânea nos EUA sob o nome de InuYasha – the Final Act.

05 – Vitrine
06 – Caixa Postal
08 – Fan Gallery
10 – Mural
56 - Zucker
59 – Model Sheet
60 – Curiosidades
62 – Ensino Básico NT
64 - Dublagem
65 – Play (Letra)
66 - Tokusatsu
68 – Play
70 – Live Action/Dorama
72 – Cosplay
76 – Fanfic/Conto
78 – Lugar Comum
82 – AP Insider

Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

Os Caça-Fantasmas versão mangá!

Você deve estar muito curioso em saber o que aconteceu depois que Peter Venkman, Ray Stantz, Egon Spengler e Winston Zeddemore salvaram Nova York de um monstro de marshmallow gigante em "Os Caça-Fantasmas" e de problemas com falta de emprego em "Os Caça-Fantasmas 2", não é mesmo? Simples, eles continuaram com seus negócios, só que agora no estilo mangá.

Tudo começa quando um antigo inimigo decide se juntar a uns fantasmas para uma vingança definitiva. O antigo vilão descobriu uma arma capaz de capturar os Caça-Fantasmas da mesma maneira que eles prendem as assombrações. Um a um eles vão caindo na armadilha do bandido e só uma pessoa poderá resgatá-los... e não será a secretária Janine.

Como se um antigo inimigo não fosse o bastante, os Caça-Fantasmas ainda precisarão enfrentar um adversário impiedoso: os críticos de arte. Tudo isso porque eles decidem salvar uma peça de teatro ameaçada por fantasmas, e qual a melhor maneira de salvar o show-biz que participando ativamente dele? E como eles amam salvar qualquer tipo de arte e manifestação artística, eles defenderão a alta costura de Nova York quando esta está ameaçada por um servo de Goozer.

New York
ECTO 1

Depois de dois longas-metragens de sucesso, além de brinquedos, animações e até um elogiadíssimo jogo recente para PlayStation 3 e outros consoles, os caçadores de fantasmas estão longe de serem esquecidos... tanto que ganharam um mangá!

OS CAÇA-FANTASMAS é o mais novo quadrinho da NewPOP Editora e em volume único. Com diversos autores e desenhistas diferentes, Os Caça-Fantasmas retornam com tudo com histórias cheias de ação e com muito bom humor. Seja atuando num musical ou se travestindo de mulher, os Caça-Fantasmas estão de volta e não vai sobrar nenhum ectoplasma para contar história.

TOKYOPOP
OS CAÇA-FANTASMAS
GHOSTBUSTERS
new

Os Caça-Fantasmas
Volume Único – R$ 14,00
NewPOP Editora
Vários Autores
ISBN: 978-85-60647-27-9
180 páginas em p/b - 15,2 x 22,6 cm – papel offset – capa cartonada

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

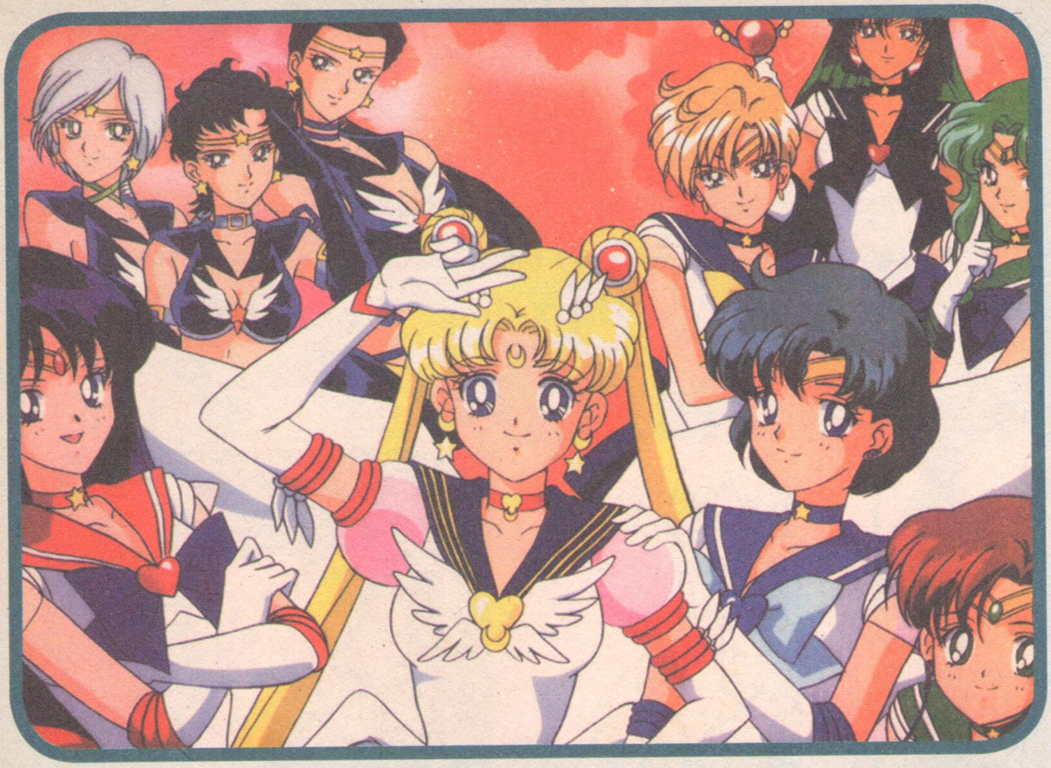
Mais Naruto

Fala galera da NT, tudo bem com vocês? Gostaria de agradecer a todos da equipe pelo trabalho que vocês fazem durante todos esses anos, quero dizer que adoro a NT e acompanho a revista desde sua primeira edição. A revista sempre mantém um grau de qualidade muito bacana, mas claro que há edições que eu gosto mais e outras, que achei fracas por não gostar dos temas abordados. Mas então, depois dessa mensagem, quero pedir pra vocês que continuem sempre trazendo matérias sobre minha série preferida: Naruto. Sei que muitos não suportam mais ouvir falar de Naruto, mas uma revista especializada não pode fechar os olhos para o tema que atualmente mais atrai leitores e que mais faz sucesso em todo o mundo.

Aline T. Moura – Rio de Janeiro/RJ

Oi Aline, tudo bem? Poxa, obrigado pela mensagem, é muito bacana ver pessoas que estão com a gente desde a primeira edição. Concordo com você que sempre haverá uma opinião diferente entre uma edição e outra, às vezes, acontece de determinada edição vir com temas que não agradem tanto um determinado leitor, mas isso é normal, o importante é que todos vocês saibam que sempre fazemos de tudo para entregar uma edição caprichada, que agrade a maioria. E se estamos nessa há tanto tempo, acho que o serviço está sendo feito direitinho, né? Sobre seu pedido, pode ficar tranquila que Naruto continuará aparecendo em nossas páginas sempre que possível, como você mesmo

ONE PIECE
ONE PIECE



No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

disse, não podemos dar as costas para uma série que possui uma popularidade tão grande não apenas no Brasil, mas em todo o mundo.

Assinatura

Fala pessoal, tudo bem? Queria dizer que sempre acompanhei as revistas, mas por um tempo, encontrei muita dificuldade de encontrar a NT nas bancas. Agora tudo voltou ao normal, mas gostaria de saber se há alguma forma de fazer assinatura da NT, vi que a editora Escala possui sistema de assinaturas de outras revistas e acho que não apenas eu como a maioria dos leitores adorariam receber sua NT mensalmente em casa.

Luciano Santos – São Paulo/SP

Oi Luciano, realmente a NT passou por uma fase difícil de mudança de distribuidora, muitos pontos de vendas não recebiam as edições que continuaram saindo normalmente. Isso atrapalhou bastante e já estávamos entrando em desespero, hehehe. Mas agora tudo já está normalizado e a Neo Tokyo voltou a ser distribuída nacionalmente, para a alegria de todos. Quem quiser adquirir as edições que perdeu durante esse período, sugerimos o site da editora Escala, que é superseguro e possui praticamente todos os números disponíveis. O site é uma ótima pedida para aqueles que não aguentam esperar e preferem garantir sua NT mais recente o mais breve possível. O site é www.escala.com.br. Sobre assinaturas, ainda não há um sistema lançado, mas é bom vocês ficarem pegando no pé da editora, nós da redação iríamos adorar.

Sailor Moon

Acho que não preciso elogiar a revista, já tem muita gente que faz isso, não é? Por isso, queria logo ir direto aos pedidos e fazer uma solicitação muito importante, queria pedir uma matéria especial, cheia de detalhes sobre minha amada obra Sailor Moon. Sei que vocês já publicaram um especial sobre ela numa edição bem antiga, mas faz tanto tempo... acho que seria legal uma nova leitura daquela matéria.

Mariana Souza – Monte Verde/MG

Oi Mariana, obrigado pela mensagem. Realmente, o número de e-mails e cartas pedindo uma nova matéria sobre Sailor Moon é muito grande, estamos pensando no que podemos fazer para que novos leitores possam conferir a matéria que foi publicada na edição 7 da NT. Como ocorreram algumas novidades relacionadas à série desde então, iremos conversar com o pessoal que escreveu o artigo para criarmos uma nova versão. Lembrando que a série voltou a ser exibida no Japão o que pode significar que a autora e as empresas envolvidas com a série estejam chegando num acordo e novidades podem pintar a qualquer momento. Fique ligada!

One Piece

Fala pessoal, tudo bem? Gostaria de dizer que adoro a revista e que não ligo de todas as edições terem matérias sobre Naruto. Porém, acho que há uma série que também poderia estar presente em mais edições que é One Piece, pra mim, a melhor série de todos os tempos. Por isso, quero pedir um monte de matérias especiais sobre as aventuras dos piratas mais famosos do mundo. E claro, dêem destaque nas capas ok?

Takashi S. Santos – Por e-mail

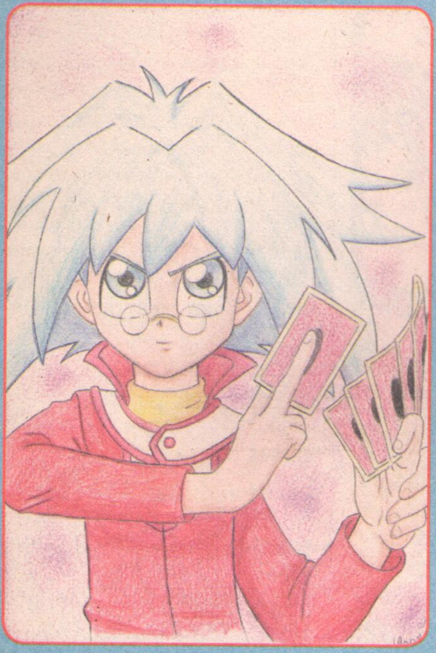
Oi Takashi, a grande maioria dos leitores pedem mais matérias sobre Naruto, mas entendemos aqueles que não aguentam mais ver o ninja de bandana nas páginas da NT, por isso, tentamos manter um meio termo. Sobre seu comentário, eu concordo com você, One Piece é sensacional. Pode ficar sossegado que vamos aumentar as participações dos piratas em nossas páginas.

Olá pessoal da NT! Eu comecei a acompanhar a revista agora, desde a edição 45, mas já li as outras edições, pois meu amigo compra, eu amei a matéria sobre o Sasuke, e também o Guia de Capturas de Ash Ketchum, adoro esses animês, mas também gostaria de ver uma matéria sobre um animê que nem chegou no Brasil ainda: Pandora Hearts! É um ótimo animê, parece que está entre os melhores ou mais vistas séries do Japão (ou algo parecido). Então, se der, por favor, façam uma matéria desse animê, vale apena ele ser mais divulgado! Ah! E ótimo trabalho de vocês nas revistas, amei!! Kissuss!

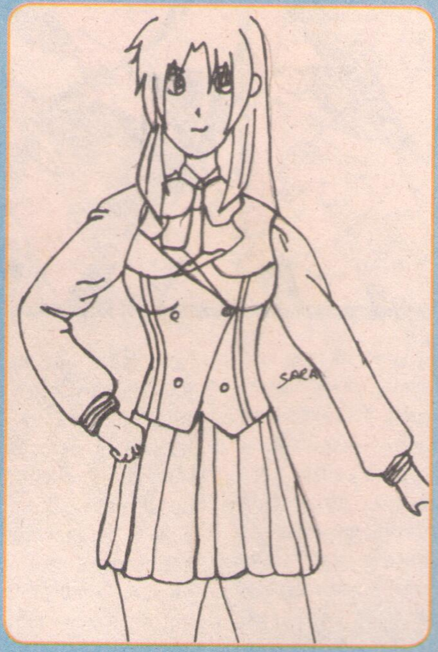
Mixi Angel – Por email

Oi Mixi, tudo bem? Seja bem-vinda ao time, apesar de você já ser leitora da NT, o fato de você começar a comprar é um bom sinal, hehehe. Ficamos felizes que você tenha gostado das matérias especiais sobre o Sasuke e a do Pokémon, foram artigos que ficaram bem legais mesmo. E Pandora Hearts já está em nossos planos, pode ficar tranqüila. Até a próxima.

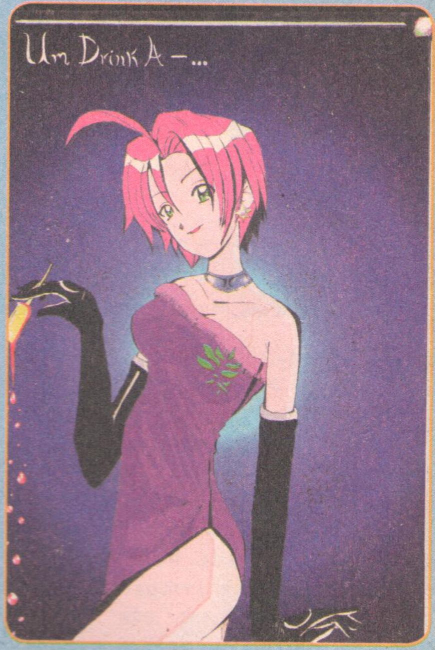
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



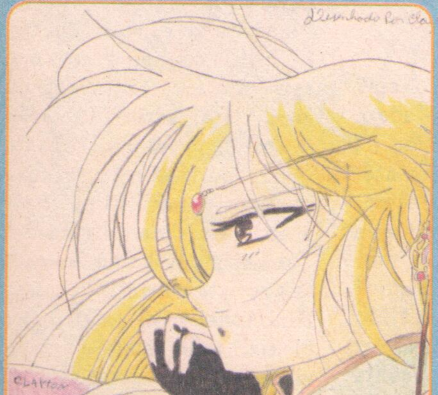
Carina da Silva



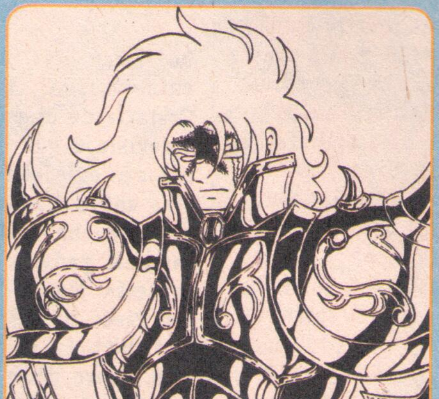
Carlos Roger



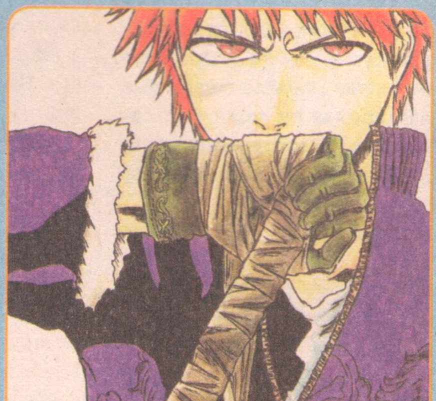
Eduardo Soares



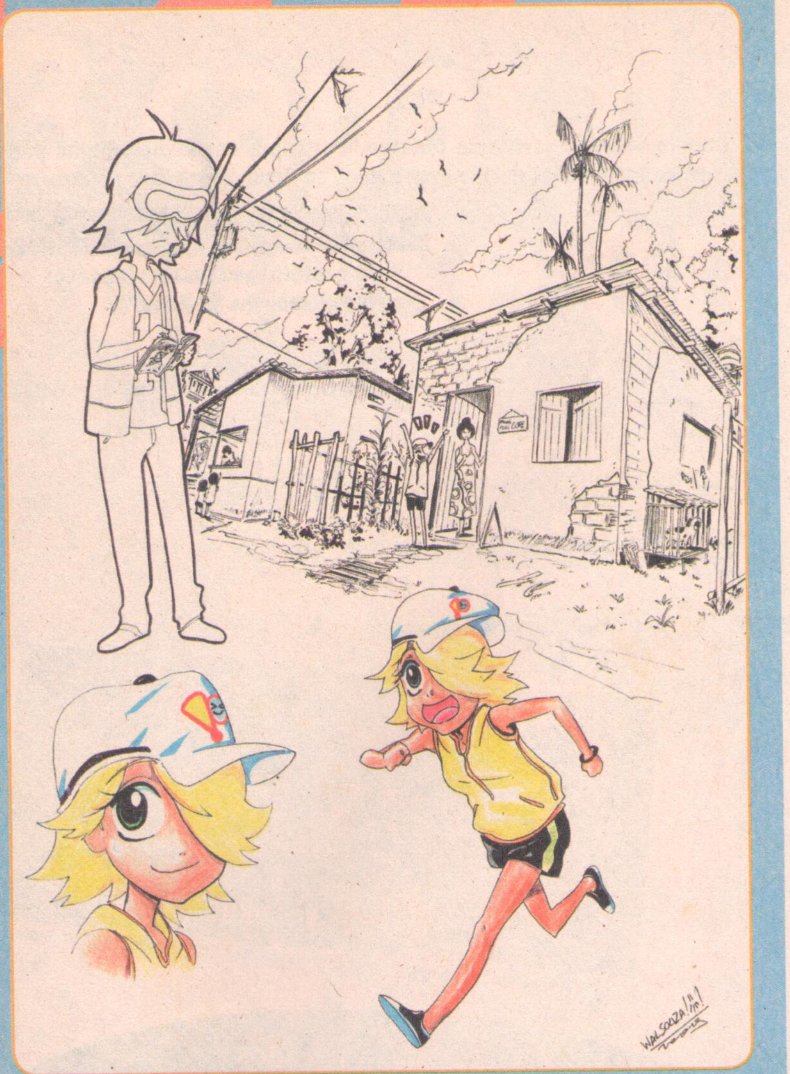
Clayton Muniz



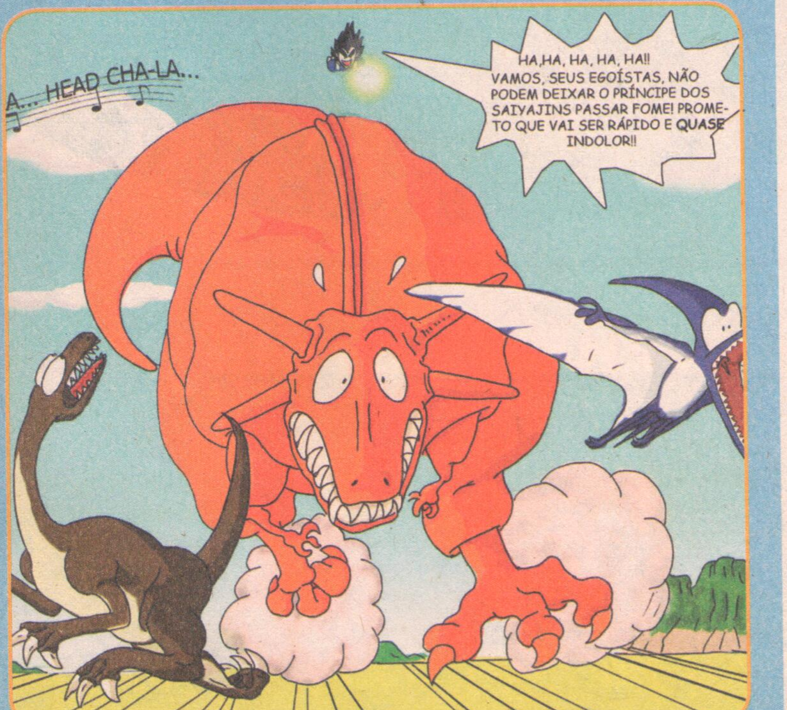
JobEXson



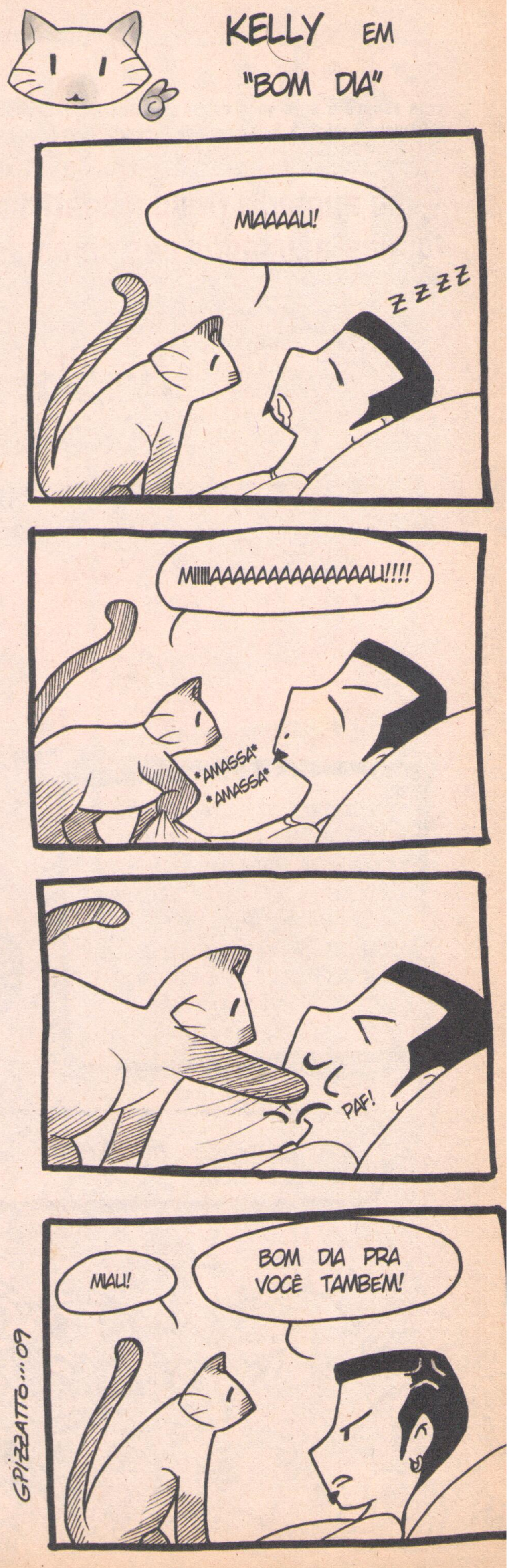
Laura Martinez



Wal Souza


A... HEAD CHA-LA...
HA,HA, HA, HA, HA!! VAMOS, SEUS EGOÍSTAS, NÃO PODEM DEIXAR O PRÍNCIPE DOS SAIYAJINS PASSAR FOME! PROMETO QUE VAI SER RÁPIDO E QUASE INDOLOR!!

Helena Stumpf


KELLY EM "BOM DIA"
MIAAAAU!
Z Z Z Z
MIIIIIAAAAAAAAAAAAAAAU!!!!
AMASSA
AMASSA
PAF!
MIAU!
BOM DIA PRA VOCÊ TAMBÉM!
GPIZZATTO...09

Este espaço é para você expor suas ideias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

Você apoiaria (indo assistir) a exibição de longas-animados nos cinemas?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Você gostaria que fossem lançados mais animebooks no Brasil?

>> **FÓRUM: www.animepro.com.br/forum**
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

NÃO SOU AQUELE TIPO DE OTAKU QUE COMPRA TUDO QUE É OFICIAL PARA AJUDAR NO CRESCIMENTO DO MERCADO. PRA MIM, SE O FILME FOR BOM E CHAMAR MINHA ATENÇÃO IREI VER COMO UM OUTRO FILME QUALQUER, E NÃO APENAS POR SER UM ANIMÊ. MAS QUE É MUITO GOSTOSO VER UMA BOA ANIMAÇÃO NA TELONA É. PODERIAM LANÇAR MAIS FILMES ANIMADOS NOS CINEMAS, SERIA BACANA. ASSISTI A VIAGEM DE CHIHIRO E ACHEI FANTÁSTICO.
LUCAS MACIAL

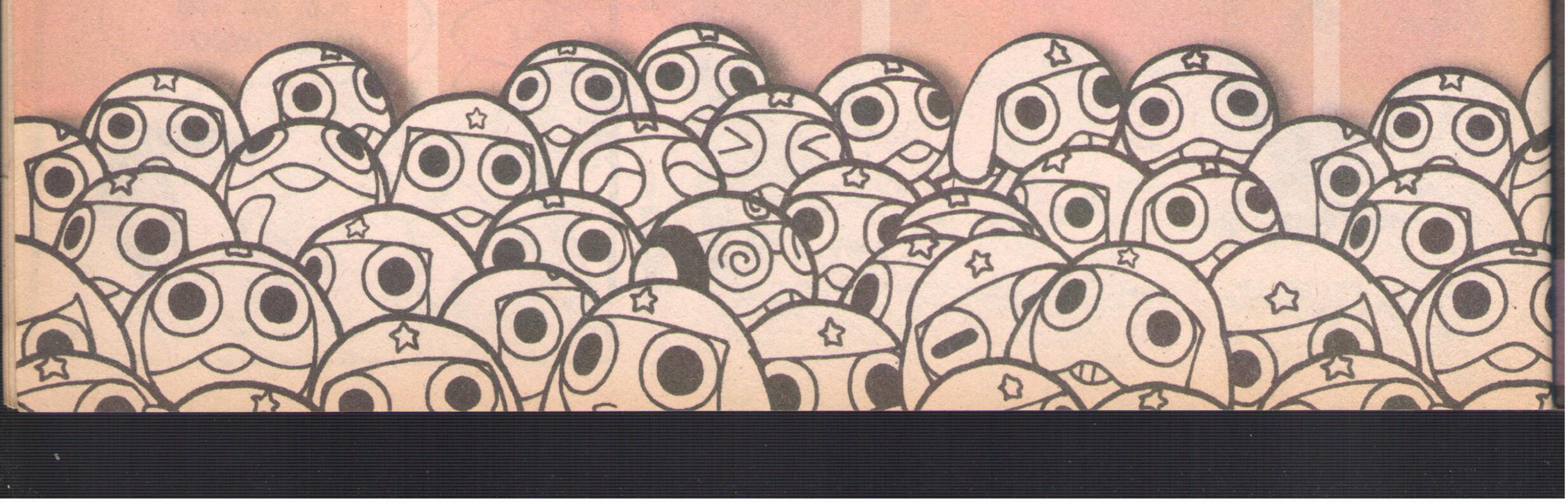
DEPENDE MUITO DO FILME, SE FOR ALGO QUE ME AGRADE IRIA SIM. ADORARIA VER OS FILMES DE ONE PIECE NUMA TELONA E DUBLADO. SERIA DE ARREPIAR.
MARCOS LUCHE

ADORARIA VER VÁRIOS FILMES NOS CINEMAS. É MUITO MELHOR ASSISTIR ANIMÊS EM UMA TELONA DO QUE NO MEU POBRE MONITOR OU NA TV DO MEU QUARTO. LEMBRO QUANDO ESTAVA NA MODA PASSAR OS FILMES DO POKÉMON, MAS ACHO QUE O NÚMERO DE PESSOAS NÃO FOI MUITO SATISFATÓRIO NOS ÚLTIMOS FILMES E DEIXARAM DE EXIBI-LOS. UMA PENA.
AMANDA TRANKOS

COM CERTEZA, VERIA TODOS OS FILMES POSSÍVEIS. MAS ACHO QUE O MERCADO BRASILEIRO AINDA NÃO ESTÁ PREPARADO PARA ISSO, OS ANIMÊS AINDA SÃO TRATADOS COMO UM PEQUENO SEGMENTO VOLTADO PARA O PÚBLICO INFANTIL E ESSE PENSAMENTO NÃO DEVE MUDAR TÃO CEDO.
SAMUEL DOS SANTOS

Com os preços praticados atualmente nos cinemas deixaria passar e compraria o DVD, acho um investimento muito melhor. Mas seria bacana ver filmes de séries famosas como Naruto, Cavaleiros do Zodíaco e clássicos do Hayao Miyazaki nas telonas.
Marta Rocha

SIM, VER CAVALEIROS DO ZODÍACO NUMA TELONA E COMENDO PIPOCA NÃO TEM PREÇO ^^.
RENATO DA SILVA



3 capas diferentes que se encaixam

**A Atrevida de dezembro tem uma surpresa para você!
Cada revista vem com 1 poster. Junte os 3 e forme
um POSTER GIGANTE dos astros de Lua Nova.**

atrevida
conectada a vc!
15 anos
Edição de luxo com capas poster de Lua Nova!
Exclusivo Passamos um dia colados na Kristen e no Taylor!
Jogo aberto! 100 meninos revelam tudo o que pensam sobre ficada, namoro e sexo
É festa! Looks para todos os tipos de cabelos + 6 makes pra se jogar na balada
Papo com Taylor + Kris + Rob sobre o filme do ano!
Papo com Kristen + Tay + Rob sobre o filme do ano!
Papo com Rob + Tay + Kris sobre o filme do ano!
Mesmo conteúdo

Monte seu mega poster

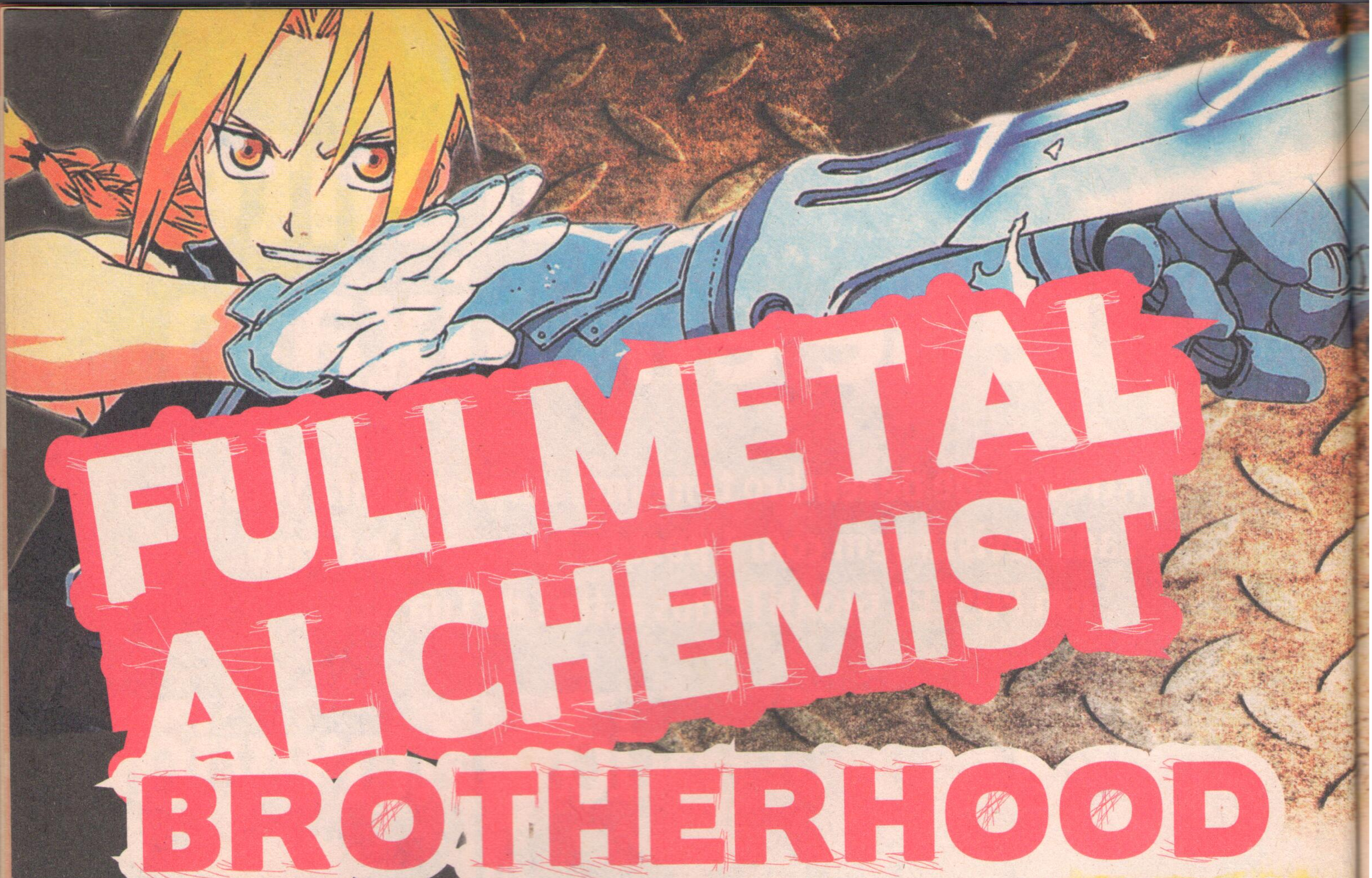
Tay + Kris + Rob

Edição de luxo

Revista Atrevida: conectada a vc!

NAS BANCAS!

11 3855 1000 • www.escala.com.br



FULLMETAL ALCHEMIST BROTHERHOOD

O NOVO ANIMÊ DOS IRMÃOS ELRIC!

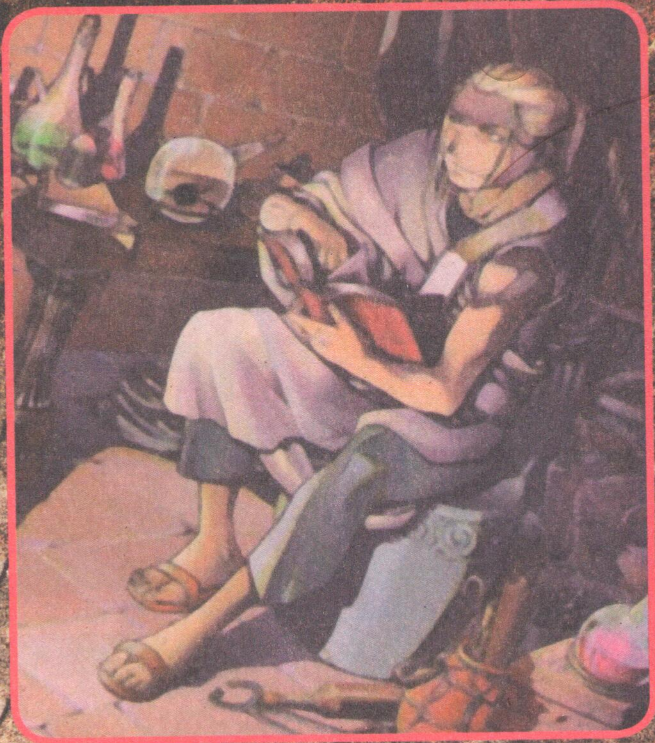
Por Douglas MCT

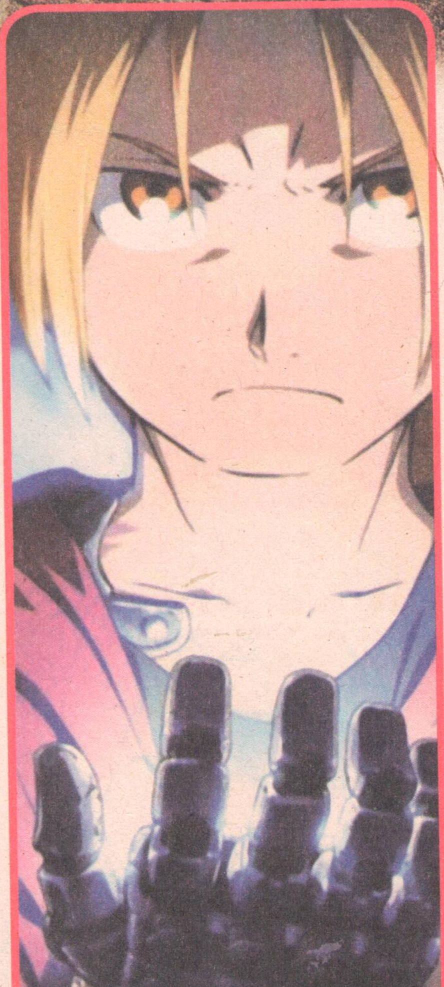
Tudo novo de novo. Mas diferente! Esqueça a terrível Dante, a pobre Lyla e a hidro homúnculo Indolência. Nem cogite ver Shou Tucker por mais de um episódio. Ira não é um moleque cabeludo e birrento. Brotherhood renova a série nas telinhas e a eleva a um patamar ainda melhor!

FullMetal Alchemist teve 51 episódios produzidos pelo estúdio Bones, do dia 4 de outubro de 2003 até 2 de outubro de 2004, finalizando a série com o filme Conqueror of Shambala em 23 de julho de 2005. No Brasil, foi exibido a partir de 2005 pelos canais Rede TV! e Animax (no ar, atualmente, só no último).

Nos primeiros episódios, este animê seguia logicamente o mangá, ainda que desde o princípio já demonstrasse uma alteração aqui e ali. A partir do episódio 12, do 5º Laboratório, toda a trama se alterou e tornou-se praticamente outra, se compará-la com a da obra original de Hiromu Arakawa.

Ainda que seguisse uma trama paralela à do mangá, o primeiro FMA era um animê magnífico e, na minha opinião, um dos





únicos fillers a ser tão bom quanto o mangá que o originou (diferente com a porcalhada que aconteceu com Naruto, por exemplo). Foi o que me fez fã da série e depois a seguir o mangá – que apresentou uma trama bem mais interessante!

Mesmo assim, este primeiro animê dos Alquimistas teve um desfecho um tanto quanto incoerente com o plot e insatisfatório – vide o filme: belo visualmente, mas com uma história muito incoerente com o todo.

Para se "redimir", o estúdio Bones resolveu realizar outro anime, totalmente do zero (ou seja, nova animação, novas músicas, dublagens, praticamente um reset), desta vez seguindo fielmente a trama do mangá, e eis que em maio de 2008 começou a produção de FullMetal Alchemist: Brotherhood ("Hagane no Renkinjutsushi" ou abreviadamente "Hagaren", no original), que estreou em 5 de abril de 2009 no Japão. Até a edição desta NT, já foram lançados 22 episódios.

Inicialmente, estão previstos 50 episódios, mas este número pode sutilmente se alterar de acordo com o desfecho do mangá, que não vai demorar a ocorrer e ao qual esta animação mostrará.

Daqui pra frente, vou chamar este novo animê de FMA2 e o antigo de FMA1, para facilitar, ok?

TUDO TEM UM PREÇO!

A trama se inicia numa cidade do interior, Rizenpool (localizada no país de Amestris), onde vivem os irmãos Edward e Alphonse Elric. Quando pequenos presenciaram a morte da mãe, Trisha. O pai, Von Hohenheim, os abandonara bem antes. Edward sempre o culpou pelo falecimento dela.

Num ato desesperado, os irmãos tentam reviver a mãe, usando uma técnica proibida que acharam em um dos livros que o pai tinha deixado na biblioteca da casa. Os dois, então, quebram o maior tabu da Alquimia: a Transmutação Humana.

No processo, conseguem apenas trazer um corpo, supostamente de Trisha, mas sem a alma. O preço, então, é cobrado: na Porta da Alquimia, Edward perde sua perna esquerda, enquanto Alphonse o corpo todo. Para tentar trazê-lo de volta, Ed sacrifica seu braço direito em troca da alma do irmão, selando-a numa armadura.

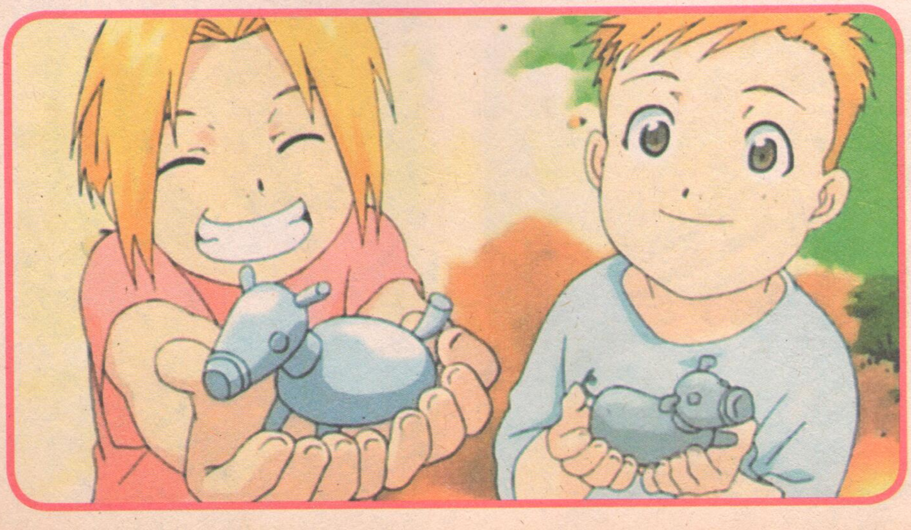
Essa é a máxima da Alquimia: a Lei da Troca Equivalente.

Os irmãos Elric partem em busca da Pedra Filosofal (e de conhecimento em geral sobre Alquimia), a qual dizem, amplia os poderes de um alquimista a níveis incríveis a ponto de, através dela, poderem ignorar a Lei da Troca Equivalente. Assim, eles cogitam recuperar seus corpos. Ambos se culpam pela perda do outro e a busca por tal compensação é o que os motiva.

Edward usa Automails (próteses mecânicas) implantadas no lugar dos membros perdidos. Em seu caso, feitos por Winry Rockbell, amiga de infância dos irmãos. Para facilitar sua busca, o prodígio Ed entra para o Exército, tornando-se o mais novo Alquimista Federal (denominados por muitos como "Cães do Exército") e passa a ser conhecido pela alcunha de Alquimista de Aço.

No caminho dos irmãos, surge Scar, um Ishvaliano em busca de vingança, com um braço tatuado e nocivo aos Alquimistas – seu alvo.

Isso, além de conspirações do Governo e ligações entre o Exército e os misteriosos homúnculos, podem ser encontrados nas páginas do mangá. E também do novo animê: FullMetal Alchemist: Brotherhood.

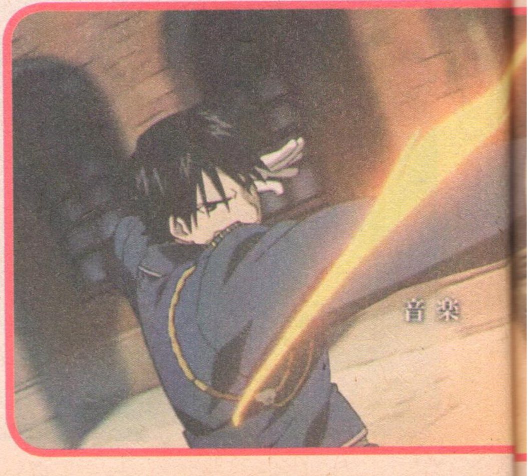


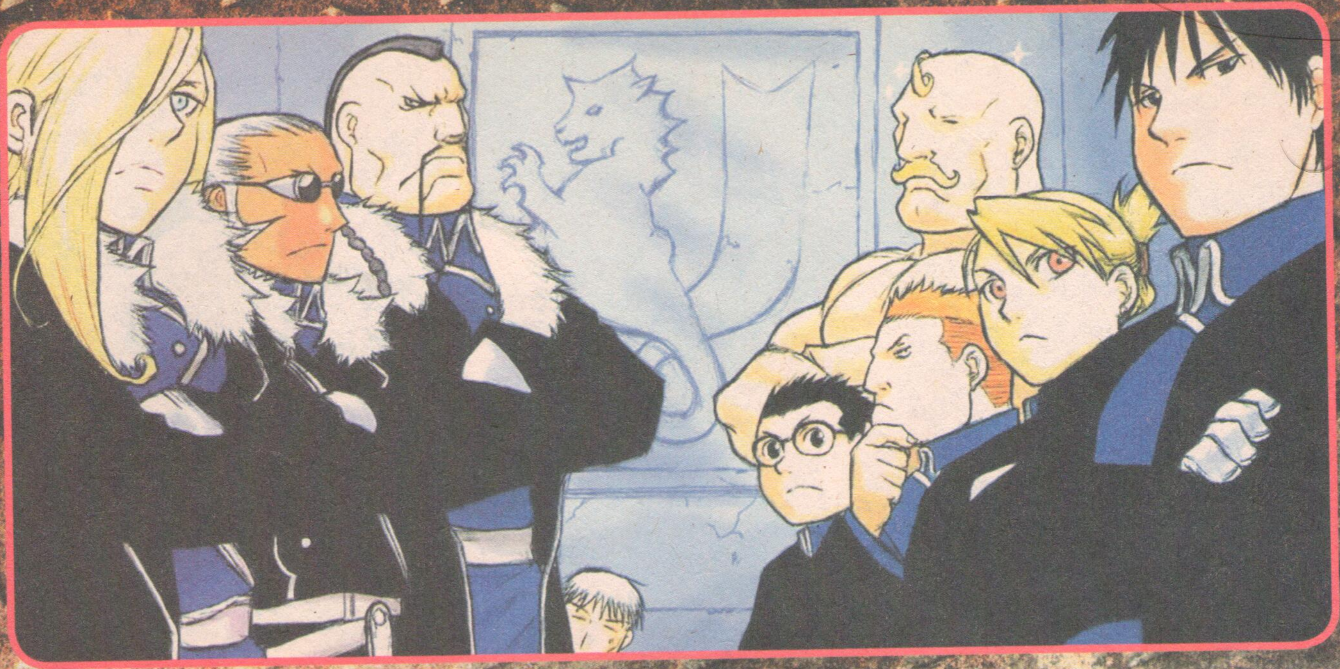
Fid

O mangá foi transposto fielmente para FMA2, não só no traço (que particularmente é mais bonito, funcional e atraente), como também nos enquadramentos (peguem seus volumes e comparem com qualquer cena do episódio equivalente) e lógico, o plot.

Excepcionalmente, o primeiro episódio difere do mangá propositalmente. É inédito, criado especialmente para o animê e o único do tipo, até então. Nele somos apresentados diretamente aos irmãos Elric, caçando um Alquimista do gelo desertor do Estado. As batalhas são fantásticas e já mostram o novo tom da série, bem superior a FMA1. Ed já é recém-alistado no Exército e conhece os demais militares, como Mustang, que surge junto de outros neste episódio, também.

A importância foi dada a apresentações neste reinício. Se fez necessário, primeiro para diferenciar de FMA1 (ambos com episódios iguais ia soar estranho) e segundo, para dar mais emoção numa abertura cheia

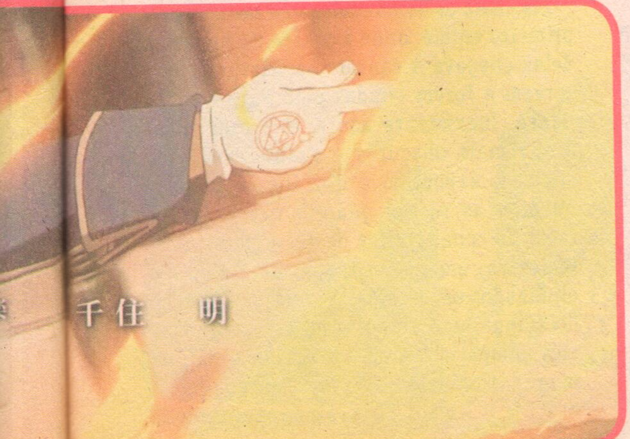




de ação frenética e belos efeitos, onde não só apresentam os personagens importantes da trama (não todos, mas a maioria), como também seus poderes, o conceito e o que lhes espera (a sombra dos homúnculos fica à espreita por aqui).

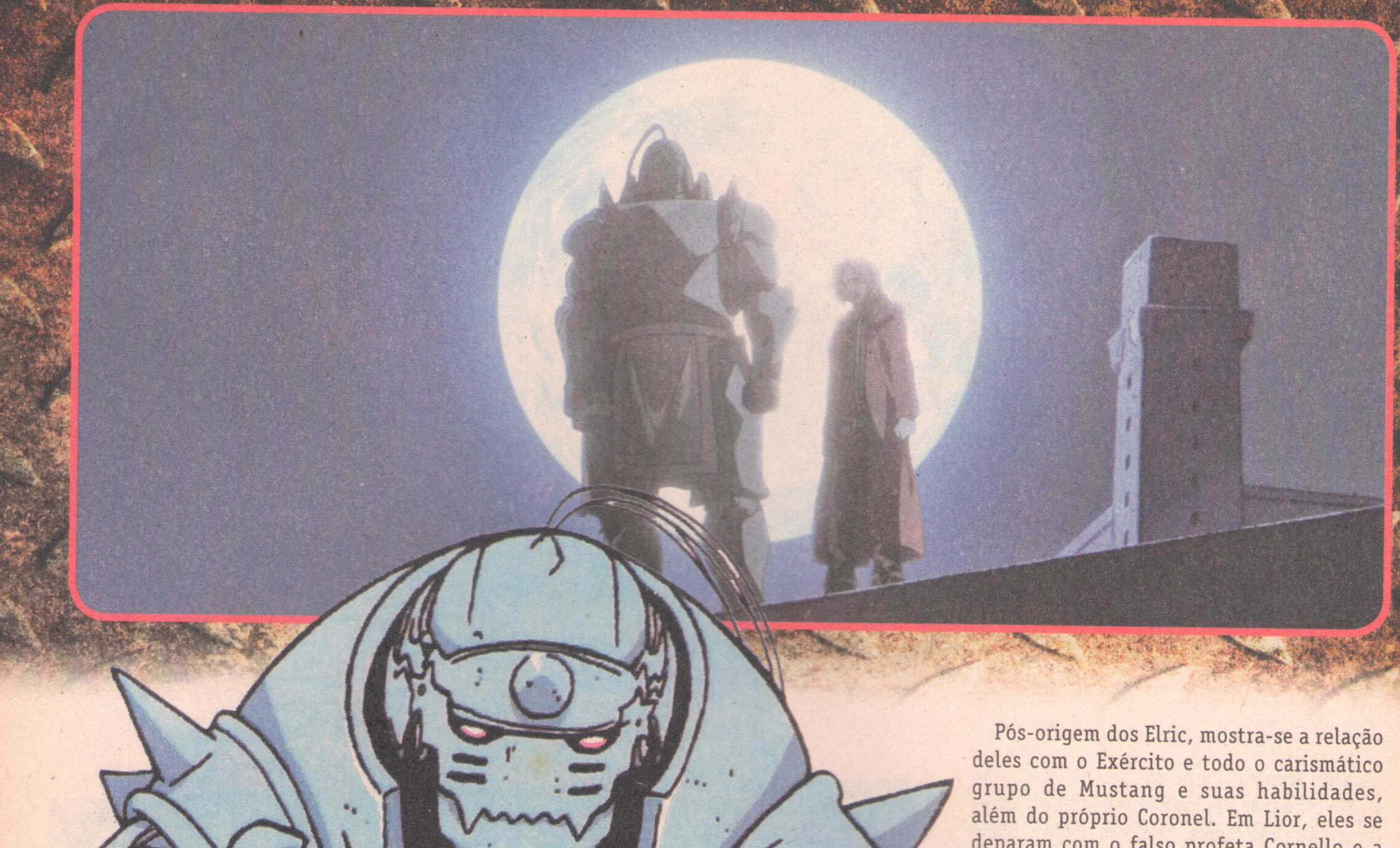
No segundo episódio, de forma genial, eles "pausam" a história e, com maestria, explicam tudo que precisamos saber sobre a origem dos irmãos. Detalhe para quando Edward depara-se com A Verdade (cedo demais para falar disso). A intensidade das cenas é mais forte neste episódio, em comparação a FMA1. Sem contar novas situações, claro.

No terceiro episódio tudo volta a se alinhar com o mangá, e quem o acompanha já sabe o que esperar. Para quem só pretende assistir ao animê (e aviso: é um pecado ficar somente nele, afinal Arakawa é de longe uma das melhores mangakás de sua época), segue um resumo vago, justamente para instigar a curiosidade:



LISTA DE DUBLADORES DE FMA: BROTHERHOOD

Romi Paku - Edward Elric (mesmo do 1°)
Rie Kugimiya - Alphonse Elric (mesmo do 1°)
Megumi Takamoto - Winry Rockbell (Chao Lingshen de Negima!)
Shinichiro Miki - Roy Mustang (James de Pokemon e Takumi de Inicial D)
Fumiko Orikasa - Riza Hawkeye (Saori Kido da Saga de Hades e Rukia de Bleach)
Kenji Utsumi - Alex Louis Armstrong (mesmo do 1°)
Keiji Fujiwara - Maes Hughes (mesmo do 1°)
Yuji Ueda - Jean Havoc (Fazia a voz do Kimbley no 1°)
Kenji Hamada - Vato Falman (Kirifuda Shouri em Duel Master)
Kaori Nazuka - Maria Ross (Nunnally em Code Geass)
Hidekatsu Shibata - King Bradley (mesmo do 1°)
Kenta Miyake - Scar (Corporal Randel Oland em Pumpkin Scissors)
Kikuko Inoue - Lust (Kazami Mizuho em Onegai Teacher)
Tetsu Shiratori - Gluttony (Fazia a voz do Fuery no 1°)
Minami Takayama - **Envy** (Edogawa Conan em Detective Conan e vocalista do grupo Two Mix)
Hiroyuki Yoshino - Kimbley (Kai em BLOOD+)
Kouichi Yamadera - Isaac (personagem novo, o dublador de Spike Spiegel de Cowboy Bebop)



Pós-origem dos Elric, mostra-se a relação deles com o Exército e todo o carismático grupo de Mustang e suas habilidades, além do próprio Coronel. Em Lior, eles se deparam com o falso profeta Cornello e a viúva Rose, onde ao final ela indaga: "Como irei viver a partir de agora? Me diga, por favor?", ao qual Edward responde sabiamente: "Isso você tem que pensar sozinha. Apenas continue a seguir em frente. Tem ernas perfeitas, certo? Não precisa se poiar em nada". O desfecho todo ocorre aqui. Simples e funcional.

O drama de Shou Tucker e sua filha Nina são apresentados em um único episódio, com o fim trágico nas mãos de Scar, ainda que ecos do ato apareçam novamente.

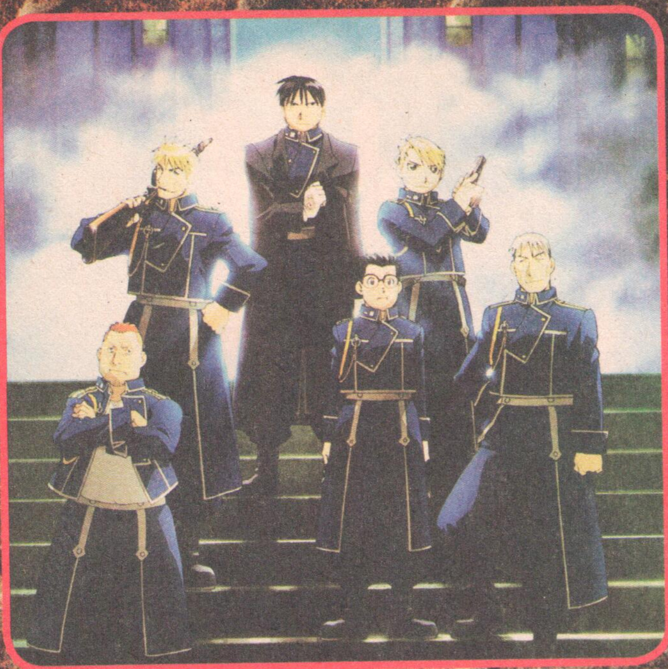
E Scar, com sua vingança cega, deixa um rastro de sangue por onde passa, caçando Alquimistas – mas só conheceremos a origem de sua ira mais adiante, relacionado a Guerra de Ishbal. E foi o "vilão" (as aspas cabem aqui por inúmeros motivos) quem matou o casal Rockbell. Em FMA1, o crime é de Mustang, que por essência, não tem nada de assassino. Que o diga Maria Ross.

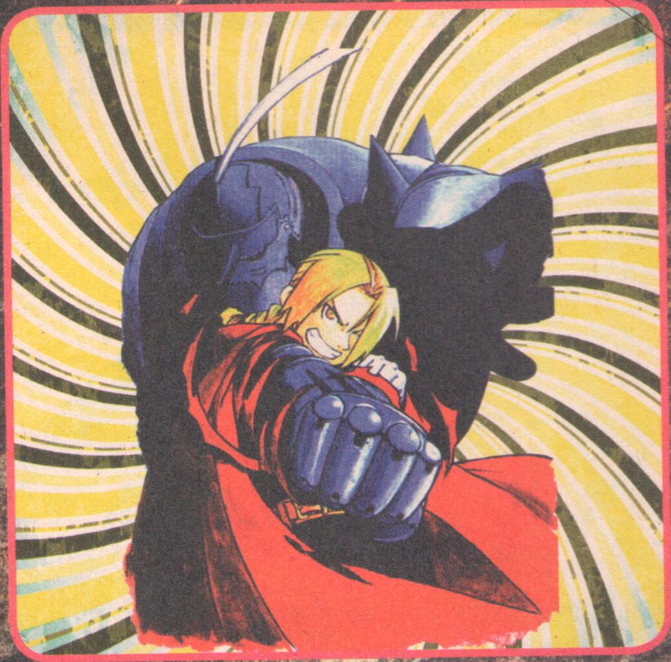
Em FMA2 os homúnculos não são como no primeiro animê, onde a constante presença deles chegava a cansar. As criaturas, que servem e foram criadas pelo Pai (e não a Dante, inexistente aqui), têm propósitos ainda mais obscuros e grandiosos. Eles chegam, executam o que lhes é pedido, apagam as pistas quando necessário e saem de cena. Muitos destes homúnculos, inclusive, em pouco tempo de série, são eliminados em batalha. A idéia, assim como do mangá, não era criar identificação com eles (simpatia sim, mas é diferente), afinal o propósito deles no plot é atrapalhar a busca dos irmãos Elric, ainda que tenham

ABERTURAS E ENCERRAMENTOS

Por enquanto há duas aberturas e dois encerramentos. Na primeira fase do animê (que se finda no episódio 14, do Quinto Laboratório), a abertura ficou a cargo da talentosíssima cantora Yui, com "AGAIN". O Encerramento, "USO", é da banda SID.

Na segunda fase (a partir do episódio 15, e onde tudo começa a mudar mesmo, em relação a FMA1), a Abertura é "HOLOGRAM", da banda NICO Touches The Walls. O emocionante Encerramento, "LET IT OUT" é de Fukuhara Miho.





grandes interesses em Ed e Al. Scar e os Alquimistas Federais terão muita dor de cabeça com estes vilões, principalmente Mustang e Maes Hughes – que com sua chocante morte, gera um outro subplot mais intimista envolvendo o Coronel Roy.

O episódio do Quinto Laboratório, que foi o divisor de águas em FMA1, é conciso em FMA2 e cheio de suspense. Após conhecerem e decifrarem os documentos de Tim Marcoh, Edward e Alphonse chegam até este local e batalham contras as armaduras (assim como Al) Número 48 e Número 66 – ou Barry, o Açougueiro, que depois passa a servir o Exército, tornando-se o alívio cômico da série por um curto tempo, envolvendo muitos em situações engraçadas, até se deparar com seu próprio corpo, em uma ocasião inusitada.

A mestre dos irmãos protagonistas, Izumi Curtis, sofre de um mal inexistente no primeiro animê. Assim como Ed e Al tiveram seus membros e corpo sacrificados pela Lei da Troca Equivalente na tentativa de transmutar a mãe, Izumi perdeu grande parte dos órgãos internos ao tentar o mesmo na ressurreição de seu filho, sem sucesso. Por isso, quando se esforça muito (e, sim, ela é poderosa), chega a vomitar sangue. O bom desta subtrama, é que o filho dela é só uma triste lembrança, mas não chega a se tornar um homúnculo, como em FMA1.

Justamente por ser mais rápida e letal, é que a cena do extermínio da gangue de Ganância chega a chocar mais do que antes.

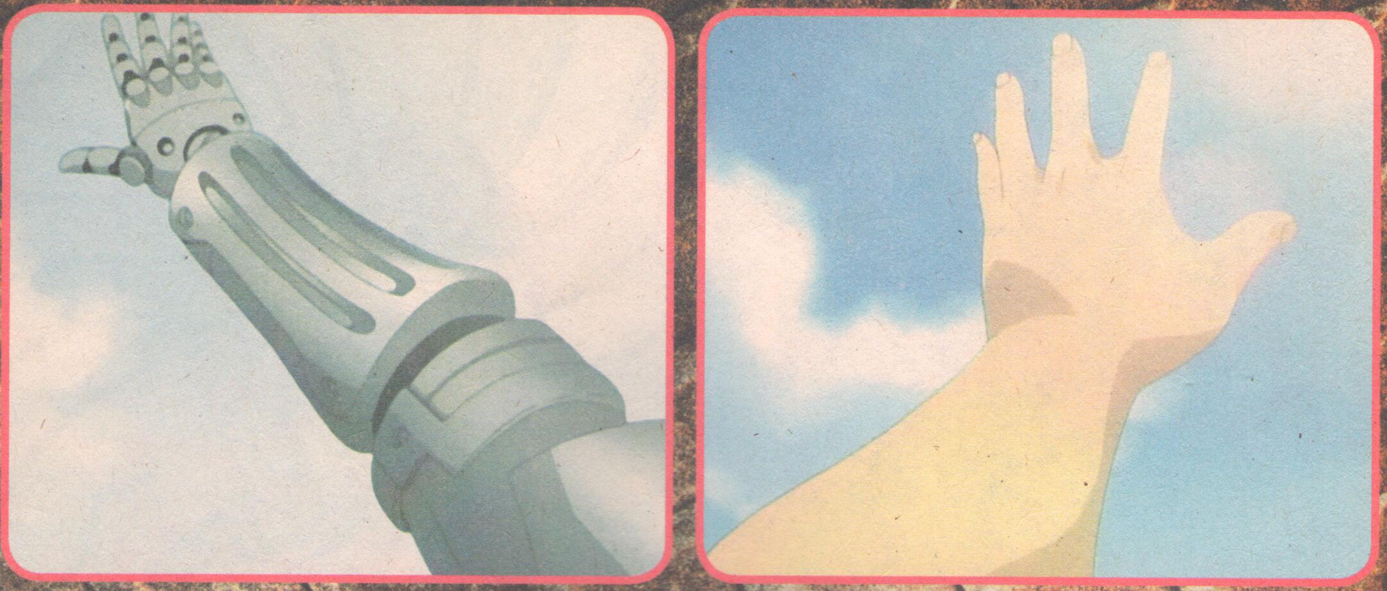
O Führer King Bradley é um perigoso esgrimista, mas em FMA2 ele é Ira, o mais "novo" dos homúnculos e considerado o grande avanço alquímico pelo Pai. Em FMA1 ele era o Orgulho, aqui, porém, este posto é

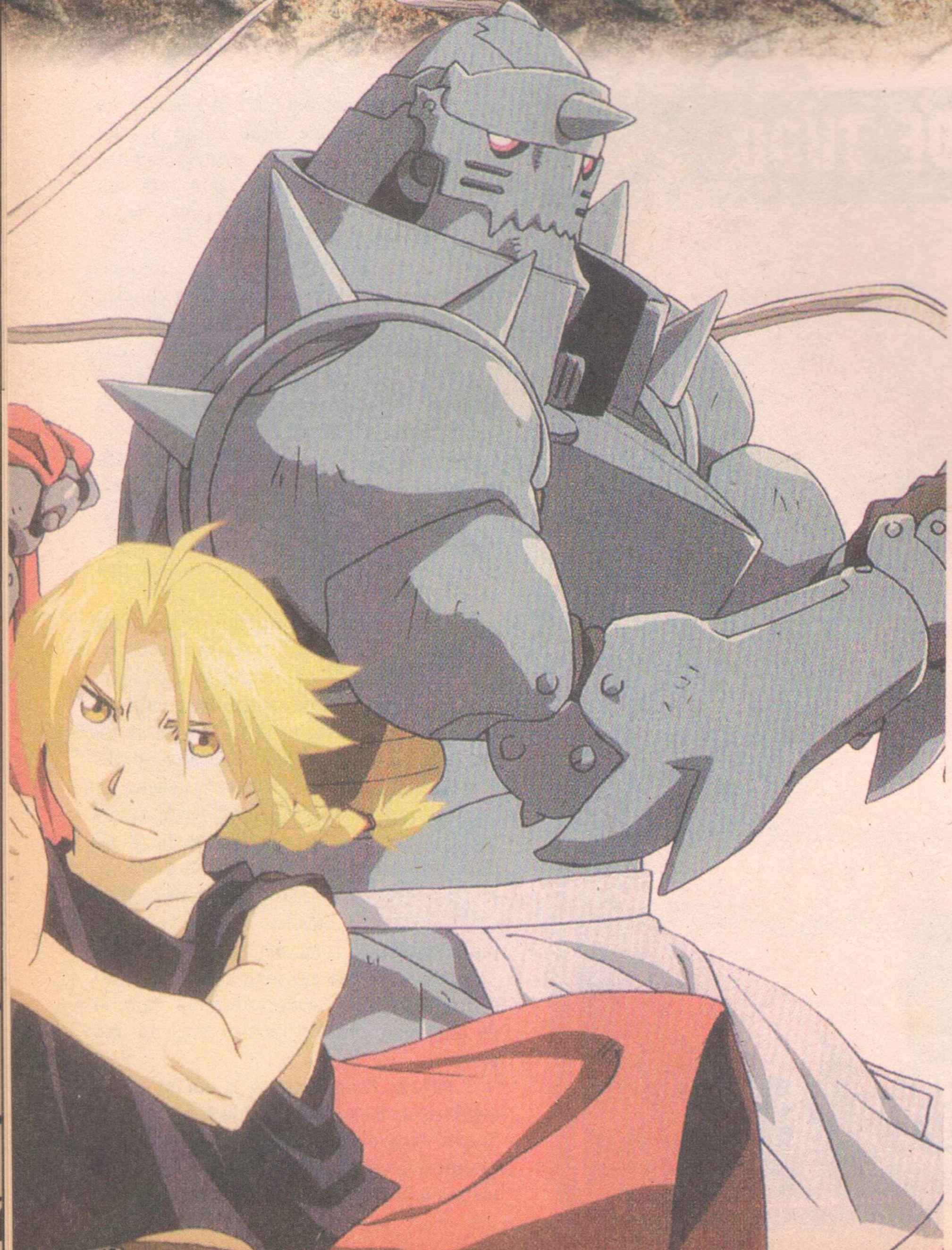
A ORIGEM DE TUDO

O mangá de FullMetal Alchemist foi criado pela fantástica mangaká Hiromu Arakawa, sendo lançado em janeiro de 2001, na Shonen Gangan, um braço da Square (que também publica outro sucesso recente, Soul Eater).

Diferente de outros mangás, é lançado no Japão mensalmente, sempre próximo ao dia 10, com 45 páginas. Cada volume tem quatro capítulos. Outra particularidade bacana é a presença de omakes (bônus, tirinhas cômicas) e lançamentos de gaidens (histórias paralelas).

FULLMETAL ALCHEMIST
BROTHERHOOD





de Salem, “filho” de Bradley e o mais velho das criaturas. Também o mais poderoso.

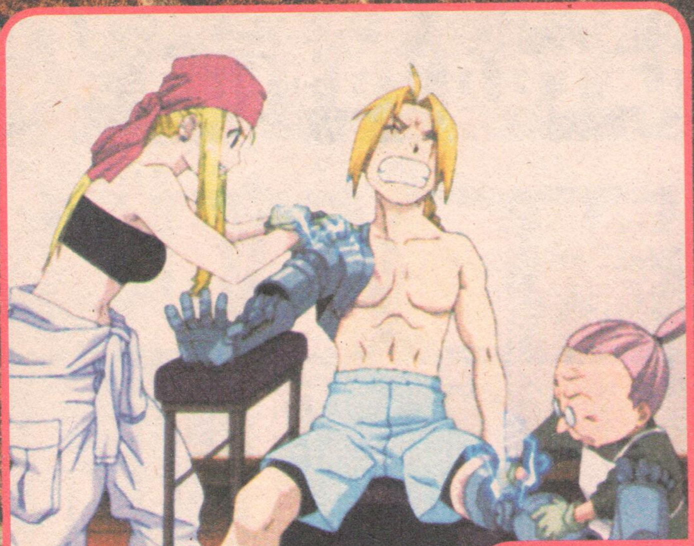
Troque Indolência de FMA1 (que era semelhante a Trisha, mãe dos irmãos Elric) por Preguiça em FMA2. Gigante e musculoso, é o mais rápido dos homúnculos. Está abrindo um extenso túnel por debaixo da Central. Mas falar dele agora é entregar um grande spoiler.

A produção só mantém o que é importante para a saga, indo na maioria das vezes direto ao ponto. Há muito o que ser contado em Brotherhood e a trama não se perde em viagens sem fim, como no primeiro animê. O humor é mais presente aqui, também, ainda que bem dosado e unido ao drama, à ação e ao terror.

Os elementos X

Xing e Xerxes. O primeiro é um país ao extremo leste de Amestris, separado pelo Grande Deserto, onde há uma predominante cultura chinesa (ou que remeta a ela). Para se chegar lá existem três meios: um trem que foi enterrado nas areias, uma rota por dentro de Xerxes e um caminho pelo mar. A alquimia em Xing é chamada de Retanjutsu, mas é voltada especialmente para a medicina e pesquisa. Em vez da busca pela Pedra Filosofal, os alquimistas deste país procuram pelo Elixir da Imortalidade, algo que é claramente baseado na alquimia chinesa.

Xing é controlada por um Imperador, que mantém acordos com várias tribos internas e dentro de suas possibilidades, tem um filho com uma mulher da região. Estes filhos são chamados por ordem de chegada, todos aptos a tomar o trono. De forma



FICHA TÉCNICA

Título: FullMetal Alchemist: Brotherhood (Hagane no Renkinjutsushi)
Data de Estréia: 05/04/2009
Diretor: Irie Yasuhiro
Design de Personagens: Hiroki Kanno
Estúdio: Bones D´Studio
País: Japão
Episódios: Em andamento
Duração: 23-25 minutos
Gênero: Aventura, Ação, Fantasia, Ficção Steampunk

ambiciosa, vários desta prole são mortos para evitar concorrência. Com a iminente morte do Imperador, Xing pode sofrer com a disputa pelo poder. É daí que surgiu um dos personagens mais interessantes de Brotherhood: Ling Yao.

Um oriental despreocupado com a vida e altamente ambicioso. É o 12° filho do Imperador de Xing com a Líder do Clã Yao. Na companhia de dois fiéis subordinados, o velho ninja Fu e sua neta Ran Fan, foi para Rush Valley, em Amestris, atrás da imortalidade, visando o trono imperial, onde acabou encontrando os irmãos Elric. Esperto como uma raposa, descobre que eles buscam a Pedra Filosofal e os combate. Volúvel como é, se desculpa e viaja com eles. Ao chegar na Estação é preso por ser um imigrante ilegal – sendo vigiado de perto (ainda que nas sombras) por Fu e Ran Fan, criando um vínculo de amizade com Barry, o Açougueiro e os soldados de Mustang.

Ling é de extrema importância para a série, tornando-se, mais adiante, um personagem dúbio e poderoso, ao transformar-se no homúnculo Ganância (como isso acontece é o que é interessante). Ajuda a Al descobrir mais sobre sua alma selada na armadura e colabora com os Alquimistas Federais na batalha contra os outros homúnculos, principalmente Ira, com quem tem uma rixa pessoal.

Outra habitante de Xing é Mei Chang (e seu mini panda Xiao Mei), que sonha em conhecer o Alquimista de Aço, que segundo ouviu falar, era um gênio, bonito e... alto! Usa com maestria o Retanjutsu, é hábil com facas e em transmutar qualquer coisa de longe, acaba aprendendo a alquimia destrutiva de Scar, ao entrar para o bando dele.

Para explicar a origem e a queda do que hoje é chamado Ruínas de Xerxes, preciso antes contar a história de Hohenheim Elric, o pai de Ed e Al. E sim, o buraco é mais embaixo...

Há centenas de anos, um escravo da antiga cidade, Número 23, foi ludibriado por um minúsculo homúnculo preso a um frasco, que grato por ter cedido o sangue para sua criação, o nomeou Theofilatos Bombastus Von Hohenheim.

Junto dele, o homúnculo engana o Rei de Xerxes e realiza uma terrível transmutação humana, a partir de um círculo de transmutação gigante, que envolveu o reino e sacrificou toda a população. Utilizando o código genético contido no sangue de Hohenheim, o homúnculo consegue criar um corpo próprio (praticamente idêntico ao de seu doador sanguíneo), tornando-se o Pai dos Homúnculos.

Após este trágico ocorrido, o vilão faz uma grande revelação a Hohenheim (um dos pontos-chave da trama) e que 50% das almas da população morta de Xerxes habitava seu corpo (a outra metade habitava o Pai). A partir de então, o pai dos irmãos Elric, arrependido por ter confiado na criatura, vaga pelo mundo em busca de redenção e mais conhecimento, para no futuro impedir que seu algoz repita o mesmo ato, em outro país...

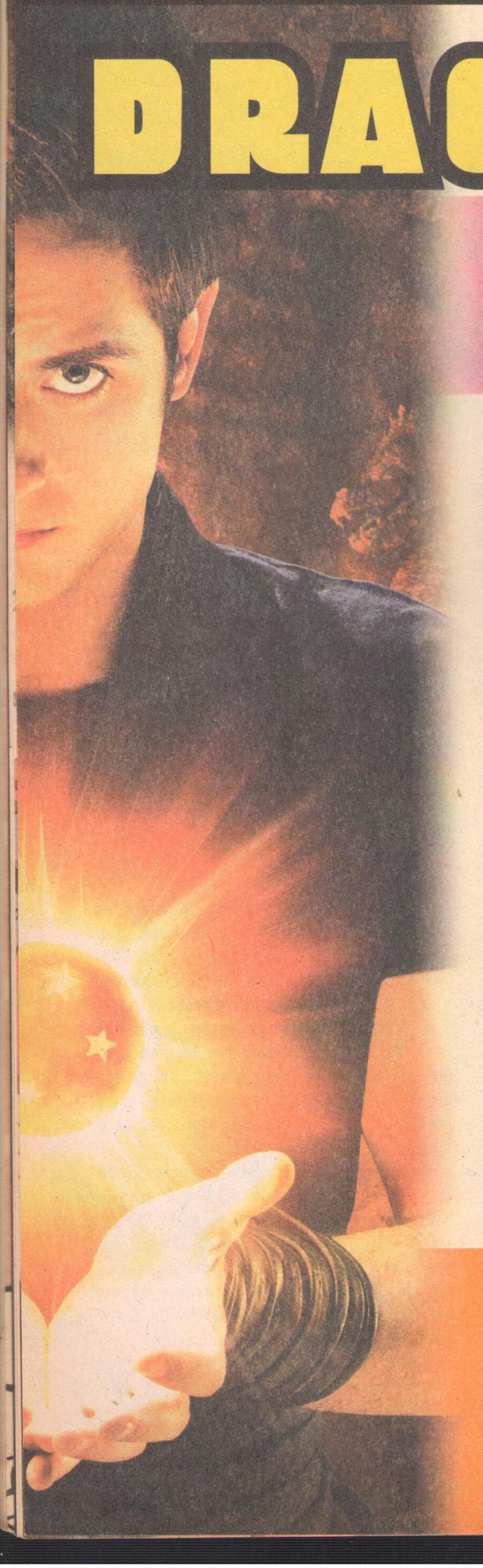
Misterioso, aparenta ser quarentão, ainda que tenha centenas de anos e é grande amigo de Pinako Rockbell e Izumi Curtis. Trisha deu o sobrenome aos filhos, já que ele, por motivos diversos, optou por não registrá-los, mas os reencontra anos depois em Lior, onde junto do bando de Scar, ajuda-os a combater os homúnculos e os soldados artificiais do Exército.

Seu destino é um confronto imprevisível contra o Pai.

A resposta para a busca da Pedra Filosofal se encontra com estes dois.

DRAGONBALL EVOLUTION

Por Matheus Peçanha

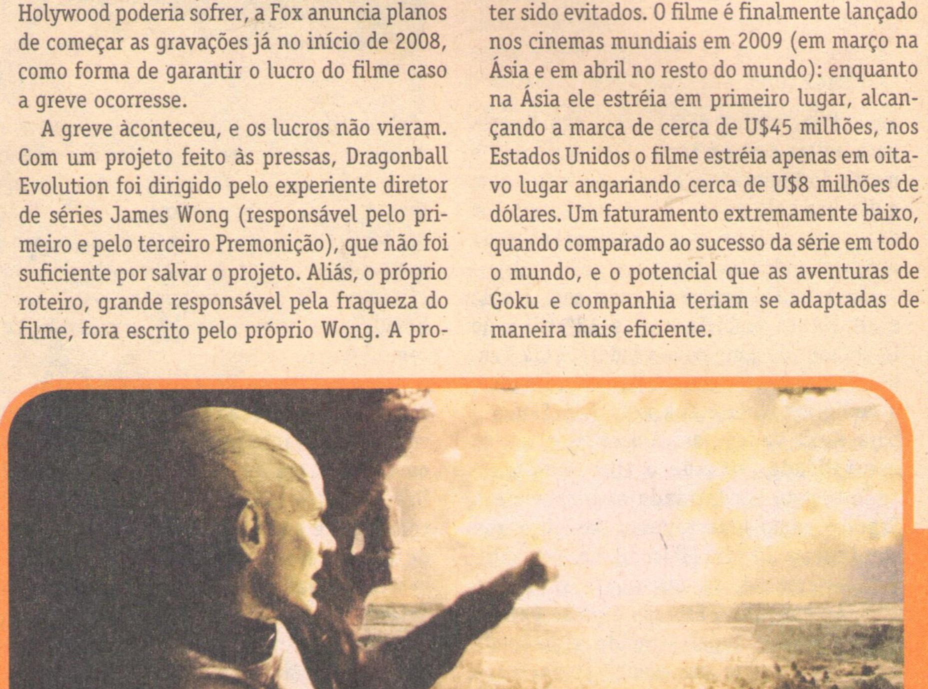


Dos mangás para o Cinema

A transposição do clássico mangá de Akira Toriyama é, na verdade, uma longa saga. Os fatos começam em 2002, quando a Fox anuncia ter adquirido os direitos de adaptação de Dragon Ball para o cinema. Grande parte da mídia especializada se sensibiliza, e novidades são esperadas – sem nenhum retorno. Dois anos depois, porém, a Fox anuncia ter contratado Ben Ramsey, roteirista do filme Tiro e Queda para adaptar a clássica história de Akira Toriyama, transformando-a em um roteiro. Porém, é apenas em 2007 que o projeto ganha fôlego: com medo da até então apenas "possível" greve de roteiristas que Holywood poderia sofrer, a Fox anuncia planos de começar as gravações já no início de 2008, como forma de garantir o lucro do filme caso a greve ocorresse.

A greve aconteceu, e os lucros não vieram. Com um projeto feito às pressas, Dragonball Evolution foi dirigido pelo experiente diretor de séries James Wong (responsável pelo primeiro e pelo terceiro Premonição), que não foi suficiente por salvar o projeto. Aliás, o próprio roteiro, grande responsável pela fraqueza do filme, fora escrito pelo próprio Wong. A produção ficou a cargo de Stephen Chow, diretor e roteirista das comédias Kung-fu-são e Shaolin Soccer. Até mesmo Akira Toriyama é, no filme, creditado como Produtor Executivo.

Em janeiro de 2008 as gravações se iniciam no México, e grande parte do público começa se animar com as informações que a cada dia vazam na internet. Porém, com a divulgação das primeiras imagens, o medo começa a perseguir os fãs. A opção estética um tanto quanto diferente daquela criada por Toriyama e os personagem descaracterizados não agradam aos fãs, que vêem nestes dois pontos grandes méritos do autor da obra os quais não deveriam ter sido evitados. O filme é finalmente lançado nos cinemas mundiais em 2009 (em março na Ásia e em abril no resto do mundo): enquanto na Ásia ele estréia em primeiro lugar, alcançando a marca de cerca de U$45 milhões, nos Estados Unidos o filme estréia apenas em oitavo lugar angariando cerca de U$8 milhões de dólares. Um faturamento extremamente baixo, quando comparado ao sucesso da série em todo o mundo, e o potencial que as aventuras de Goku e companhia teriam se adaptadas de maneira mais eficiente.



O Diretor

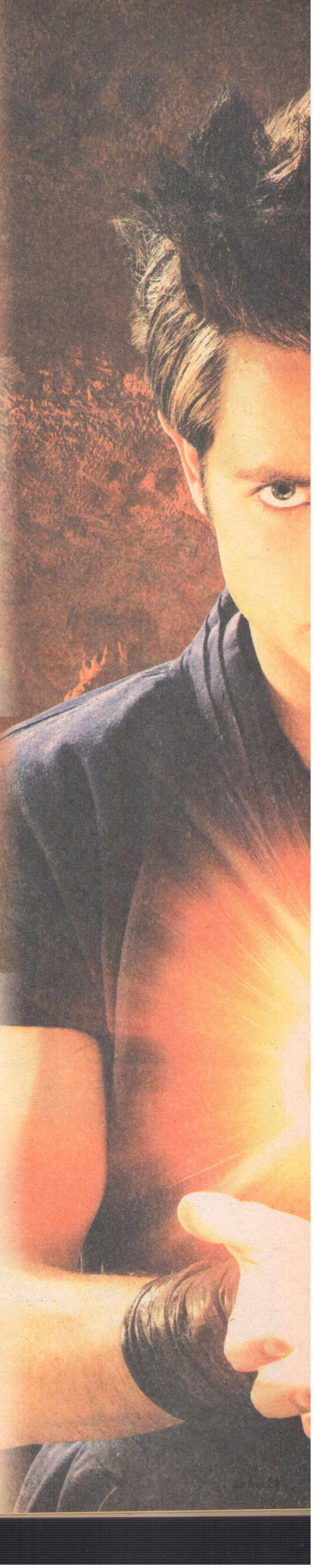
Em 1959, James Wong nasceu na Hong Kong ainda ocupada pela Inglaterra. Aos 10 anos ele se mudou com seus pais para San Diego, na Califórnia. Lá iniciaria sua carreira no cinema, inicialmente escrevendo roteiros junto de seu amigo de infância que seria fundamental em diversos projetos, chamado Glen Morgan. Dentre seus trabalhos mais notáveis está a série Arquivo X, na qual escreveu 15 episódios e ainda atuou como co-produtor em vários outros. Wong chegou ainda a escrever outras séries, como Millenniun e The Others, ambas para a TV americana. Seu maior sucesso, porém, é o thriller Premonição, que escreveu e dirigiu. Anos depois seria responsável pela segunda sequência da franquia, Premonição 3. Wong foi chamado em 2007 para dirigir Dragonball Evolution. Sua direção não decepciona – os maiores problemas no filme estão, na realidade, na falta de coerência das suas situações e personagens.

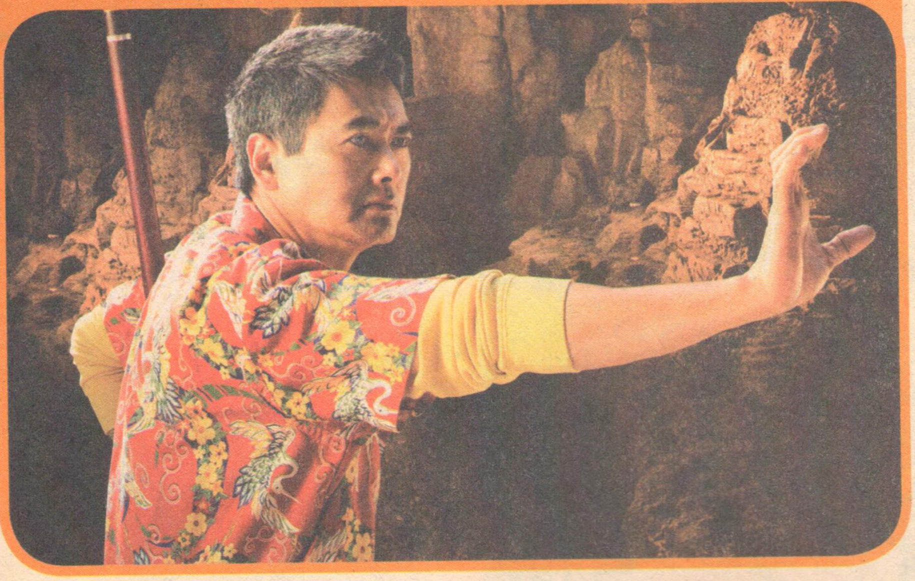
O Filme

Quando em fins da década de 1980 Akira Toriyama lançou no Japão o primeiro capítulo de seu mais novo mangá, Dragon Ball, ele provavelmente não imaginava o impacto que sua obra causaria anos depois entre os seus milhões de leitores mundo afora. Dragonball Evolution, adaptação de tal história em quadrinhos para o cinema (direção de James Wong, Fox, 2009) possui a proeza de relevar o enorme mérito do criador original (bem como a mitologia, humor e técnica discursiva criadas pelo autor e esquecidas no filme), sustentando-se em um roteiro repleto de clichês juvenis e desprovido de coerência narrativa.

Baseando-se na lenda chinesa de Sun Wukong, o homem-macaco do clássico oriental Jornada ao Oeste, Toriyama criou um mundo fabuloso mesclando elementos da mitologia japonesa a uma dinâmica tecno-retrô típica da década de 1980, além de explorar lutas fantasiosas, criaturas bizarras, e claro, a estética dos mangás difundida pelas obras de Osamu Tezuka no pós-Segunda Guerra Mundial. A produção do mángá que se estendeu por longos 10 anos (e cerca de 150 horas de animação adaptada) conquistou o mundo, chegando a vender mais de 300 milhões de cópias. Não surpreende, portanto, o interesse em uma adaptação cinematográfica utilizando o padrão de produção holywoodiano - frisando que os EUA foram um dos países onde a HQ fez mais sucesso.

Em Dragonball Evolution, Goku é um aluno do ensino médio, excluído pelos seus colegas de classe e apaixonado por Chi Chi, uma bela oriental que, pra má sorte do herói, é a namorada do maior valentão do colégio. Criado por seu avô Gohan, um velho e poderoso sábio, ele





aprende a desenvolver desde cedo técnicas de artes marciais. Em seu aniversário de 18 anos, Goku é convidado por sua amada a comparecer a uma festa, realizada em sua casa. O avô do rapaz lhe dá como presente uma antiga esfera com 4 estrelas em seu interior, alegando que aquele era um antigo artefato de sua família. Goku acaba por deixar o avô em casa e parte para a festa. Pressentindo algo de ruim, ele deixa Chi Chi e vai de encontro ao seu avô...

Ao chegar em sua casa, ele a encontra totalmente destruída. Em desespero ele grita pelo nome do avô, que momentos antes de morrer lhe conta o que ocorrera: Piccolo, um demônio que havia sido aprisionado dois mil anos atrás retornou ao mundo, e está atrás das sete "dragon balls", artefatos capazes de invocar o Deus Dragão Shen Long e realizar qualquer desejo quando totalmente reunidas. Goku, que desconhecia a existência de outras esferas, decide procurá-las a fim de salvar o planeta. Confuso? Reação um tanto quanto normal, pois o roteiro, escrito por Ben Ramsey e James Wong, não se preocupa em dar explicações ou desenvolver o mínimo do psicológico de seus personagens, criando o óbvio e o plano.

Mudanças no roteiro são comuns em qualquer adaptação cinematográfica. Em Dragonball Evolution, porém, a transposição da história original para um universo americano - como fica possível perceber pela sinopse - extrapola qualquer nível de aceitação, já que não contente em relevar aspectos extremamente característicos da obra de Toriyama (o modo de vida oriental, os personagens caricaturais, o mundo fantasioso), os roteiristas ainda a adaptam por meio de situações onde predomina a falta de criatividade, chegando ao cúmulo do uso da premissa do garoto rejeitado que apaixona-se por garota mais popular do colégio, vive situações alucinantes e termina com a mocinha, salvando o mundo e deixando o valentão da escola de queixo caído.

Coerência e originalidade, portanto, são palavras que não se encaixam em qualquer momento de Dragonball Evolution. A obra possui uma premissa clássica, que consiste na jornada do herói em busca do caminho da verdade e da paz, algo muito comum nas histórias em quadrinhos japonesas, que se popularizaram após a Segunda Guerra Mundial com uma mensagem otimista, reação ao orgulho japonês ferido. Embora tenha sofrido uma gigantesca mudança em relação à sua história original – lembre-se que no mangá, Goku possui cauda de macaco e vive em meio a floresta, convivendo com os animais e desconhecendo o contato humano mais profundo - o maior erro do filme em questão não consiste nas adaptações estilísticas, mas sim na total falta de coerência entre os elementos que sustentam a história e deveriam torná-la interessante e verossímil.

"Goku surge como um personagem um tanto quanto vazio. Embora não tenha amigos, possui grande afinidade com seu avô, que o treino nos ensinamentos das artes marciais. Na escola sua vida não é das melhores"

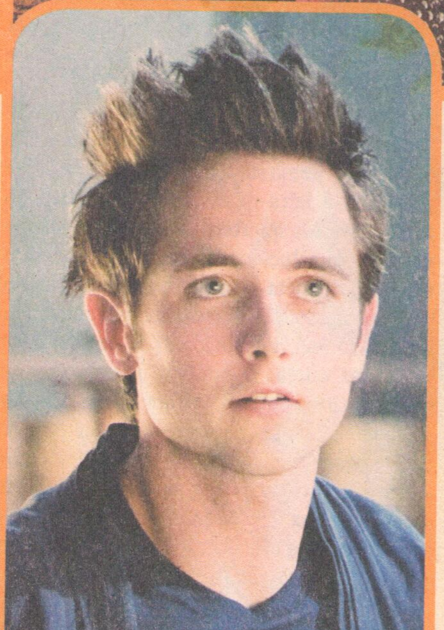
A Construção dos Personagens

Goku surge como um personagem um tanto quanto vazio. Embora não tenha amigos, possui grande afinidade com seu avô, que o treina nos ensinamentos das artes marciais. Na escola sua vida não é das melhores: ao estacionar sua motocicleta, ela é brutalmente destruída por um aluno de grande porte, um típico esportista, como é possível ver por suas roupas. O valentão simplesmente finge que nada aconteceu - como se destruir um pertence do porte de uma moto em uma escola fosse algo muito comum, o que só comprova a pobreza de argumentos do roteirista em banalizar e planificar a vida escolar dos jovens, aproximando-os de grupos que se dividem em mocinhos/rejeitados e vilões/populares, no melhor estilo de melodramas e de seriados holywoodianos da década de 1990, onde as dicotomias ficam muito claras. Como se não bastasse, Chi Chi, a namorada do valentão não só desaprova a atitude de seu companheiro como percebidamente possui algum tipo de atração pelo garoto injustiçado - atração essa correspondida, e que culmina com a típica cena em que a mocinha olha pra trás, esperando o mesmo de seu futuro affair.

Fica claro, porém que o uso da estrutura escola americana / mocinha e mocinho possui como único objetivo o de entreter os espectadores até que a história se desenvolva e siga seu rumo natural. É então que surge Piccolo, demônio que tentara destruir a Terra e que, conseguindo fugir do seu calabouço, vai atrás das esferas do dragão para pôr seu maléfico plano em jogo. O vilão surge como a típica personificação do mal: em sua base aérea (que estando acima do planeta transmite uma ideia de observância e controle sobre todos) ele viaja pelo mundo à procura das esferas desaparecidas. Suas motivações e pertinências, porém, não ficam nem um pouco claras: por que destruir o mundo? Como Piccolo conseguiu se libertar, se, segundo o roteiro, 7 grandes guerreiros deram suas vidas para selá-lo? Como diabos ele conseguiu sua base voadora, que pelo tamanho e tecnologia mais parece ter saído de alguma temporada de Jornada nas Estrelas? Por que Mai, sua capanga, obedece-o cegamente? E se o demônio é tão poderoso, a ponto de soltar bolas de fogo pelas mãos e de criar demônios com seu próprio sangue, por que ele precisa da ajuda das esferas do dragão para destruir o mundo?

Seria comum questionar se um filme de fantasia realmente precisa responder essas questões. Obviamente, não. Porém, elas ressaltam a falta de coerência narrativa do filme. Diversas questões são apresentadas, e não só não solucionadas como confundem o espectador. Além do mais, por ser retratado em um mundo que insiste em ser comparado ao mundo real, tais questões se tornam mais gritantes ainda. É notável que dentre os diversos títulos em mangá lançados no Japão há aqueles que se sobressaem por um roteiro interessante e envolvente – nem sempre ele precisa resolver todas as questões trazidas à tona, mas elas devem apresentar algum propósito ao entendimento ou da trama ou de mensagem que a obra pretende passar.

Outros personagens passam a fazer parte da equipe de Goku, que após a morte do avô está determinado a salvar o mundo (embora ele mal saiba o porquê de estar lutando). Bulma surge como uma patricinha rica e inteligente. Porém, só é possível perceber tais características pelo fato da personagem afirmá-los, já que em



momento nenhum ela (vivida pela inexpressiva, porém simpática, Emmy Rossum) faz algo que comprove seus atributos - com exceção de exibir sua magnífica e cara moto-pílula, uma das poucas e eficientes referências à obra original.

O fato de decidir seguir Goku em sua jornada, após descobrir que existem mais esferas do dragão do que aquela sua que havia sido roubada, é algo um tanto quanto inesperado. Afinal, quais as reais possibilidades que uma PHD em física, como a personagem insiste em deixar claro, ajude um jovem de 18 anos que planeja viajar o mundo coletando esferas mágicas para salvá-lo? Esta fraca motivação, aliada à insistência de transformar as situações - e o próprio mundo da obra - em reais dificultam o ritmo e coerência dos acontecimentos. Afinal, caso o mundo de aventuras fosse retratado como uma terra alternativa (como no mangá, que existem dinossauros e seres mágicos) e não uma terra no futuro, as ações seriam muito mais bem aceitas, já que ficaria clara a não tendência a se seguir um ritmo verossímil.

Este erro de tentar transformar em real uma história concebida para funcionar como puramente ficcional é algo comum que permeia diversas adaptações de obras de super-heróis. A título de exemplo, tomemos o filme Speed Racer (Warner, dirigido por irmãos Wachowski) que com maestria consegue quebrar essa tendência. Sua dimensão estética altamente colorida e a retratação de seu mundo como algo plástico, bidimensional e fantasioso fazem com que as ações e motivações de seus personagens não precisem soar reais, mas apenas condizentes. Fica mais fácil acreditar em um carro que quebra as leis da gravidade em um mundo ficcional do que em um mundo que insiste em parecer o mais real possível. E em Dragonball Evolution não há consenso estético que mostre que tal mundo é ficcional, mas sim o contrário.

O mérito da Direção

Embora possua um roteiro pobre em que se apoiar, a direção de James Wong consegue apresentar momentos de verdadeira sensibilidade e sutileza. O uso de closes e os cortes rápidos remetem diretamente ao ritmo de sequências das animações japonesas, em especial àquela na qual a obra ganhou fama mundo afora, e que é uma adaptação do mangá de Toriyama. Wong faz uso de câmeras lentas durante algumas cenas de luta, o que ao invés de soar clichê (devido ao seu excessivo uso pela indústria nos últimos anos) possui uma motivação estética e narrativa: embora todos os componentes da cena se movam em um ritmo lento, Goku continua a se movimentar normalmente, o que deixa claro sua velocidade quando comparada aos outros personagens. Porém, a tentativa de se manter um ritmo ágil (o que fica expresso na baixa duração do filme, 85 minutos), compromete o desenvolvimento das ações e a noção de localização espaço temporal das personagens: afinal, se as esferas estão espalhadas pelo mundo, como em tão pouco tempo elas puderam ser reunidas?

Com uma história pobre, que não faz jus ao original, e regado de artifícios de humor barato, Dragonball Evolution acaba por ser uma experiência muito mais aceitável àqueles que já conhecem a obra, o que é um erro. Uma vez adaptada à grande tela, é de se esperar que um filme mantenha o mínimo de coerência possível, proporcionando prazer aos novos espectadores (e possíveis novos fãs). Talvez, o cinema ocidental ainda não esteja preparado para levar ao cinema obras que expressam todo o ideário oriental, seja por meio dos quadrinhos ou da literatura.

ENFRENTE TODOS OS DESAFIOS

As revistas que trazem todos os lançamentos e dicas dos melhores jogos de PC, Playstation e X360 para você detonar seus games favoritos com muita ação e desafio.

GAME OVER
O terror continua em
LEFT 4 DEAD 2
WWW.ESCALA.COM.BR
CD-ROM PC // PS2 // PS3 // XBOX360 // PORTÁTEIS // ARCADE
GAME OVER
REVIEW
| PC | X360 | NDS | PSP | PS3 | PS2 | ARCADE | MOBILE
GAME one!
::PREVIEWS
• Rock Band - Beatles
• Alan Wake
• DJ Hero
• Tony Hawk Ride
• Split Second
::REVIEWS
• The Sims 3
• UFC 2009 Undisputed
MASS EFFECT
140 JOGOS
A revista que fala a língua de todos os jogadores
GAMERS PRÓ
G.I. JOE
ESTRATÉGIAS PARA TODAS AS FASES
4 DETONADOS ESPECIAIS
WOLFSTEIN
Halo 3 ODST
Inclui CD

Leitura o seu melhor investimento

NAS BANCAS!

EDITORA escala

Nas bancas!
Pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

O COTIDIANO DOS MANGAKÁS

Você sabia que boa parte dos mangakás, antes de serem conhecidos frequentaram algum clube de aficionados por mangás nos seus tempos de colégio?

Lá no Japão, para se tornar um mangaká pode-se estudar em várias escolas especializadas, uma das mais conhecidas sendo a Gekiga-sonjuku, que foi fundada pelo roteirista Kazuo Koike. E para conseguir se tornar conhecido neste meio, uma das opções é participar de concursos. Os concursos, que já são realizados anualmente, são feitos pelas editoras que procuram descobrir novos talentos.

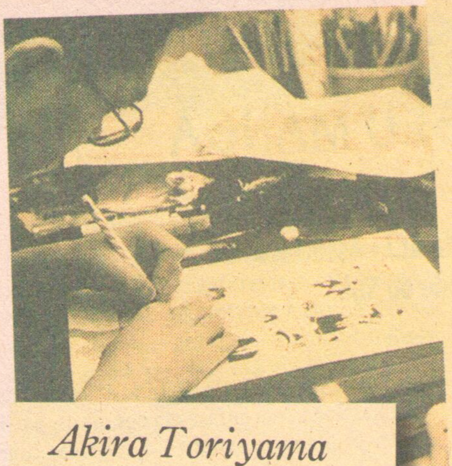
Mas a principal maneira de se tornar aspirante a mangaká é participar dos dôjinshi, ou fanzines. Foi por estes dôjinshi que alguns mangakás importantes surgiram como: Kosuke Fujishima, Kenichi Sonoda, o grupo CLAMP, entre outros.

Paralelamente junto com as primeiras publicações feitas por fãs surgiram as revistas "alternativas" como Garo e COM, em meados dos anos 1960. Já no começo dos anos 1970 o termo dôjinshi, começou a ser empregado para definir este tipo de boletim e panfleto impresso individualmente ou por grupos, que começaram a se multiplicar rapidamente. O que fez nascer em 1975, através de um grupo de críticos de mangás, o evento Comiket (Comic Market). O surgimento deste evento se deu pela crise econômica (1973), que gerou grandes restrições nas editoras, o que possibilitou o ingresso de novos mangakás neste mercado.

Agora, com esta nova oportunidade que o evento faz surgir, os mangakás celebram duas vezes ao ano a aparição de suas obras no Comiket, onde amadores, profissionais e fãs se misturam. A cada edição do evento é feito uma espécie de catálogo, através do qual se pode acompanhar a estreia de novos mangakás no evento com uma pequena tirinha de 3x5. O grande sucesso do Comiket fez

Os bons mangakás observam o mundo e têm uma base cultural para dialogar com ele através de sua arte. Essa identificação com o universo do público faz com que o intercâmbio entre ficção e realidade seja muito maior (Alexandre Lancaster, Mangá: Estética e Identidade: Neo Tokyo, n° 13).

Por Nicolle Prado de Assis



Akira Toriyama

surgir outros eventos como o Comic City, que teve seu fim em 1994, e cumpria a mesma função de divulgar os novos mangakás.

Os autores que conseguem atingir o auge da fama, como Rumiko Takahashi ou Akira Toriyama, conseguem viver do seu trabalho e tornam-se ainda ricos e reconhecidos publicamente. São cercados de fãs pelas ruas para darem autógrafos, recebem convites para aparecerem em programas de televisão e fazerem comerciais para produtos que muitas vezes nem estão relacionados com suas histórias em quadrinhos, viram objetos de matérias em jornais, artigos, revistas e biografias, mas se o sucesso for muito grande estes mangakás acabam se tornando prisioneiros da sua própria fama.

Muitos autores não tão famosos precisam trabalhar duro para algum dia chegar ao sucesso. Só no Japão existem mais de 3.000 autores de mangás, logo, podemos ver que a concorrência é grande.

Os mangakás renomados, aqueles que possuem as séries de maior sucesso, precisam produzir dezenas de páginas por semana. Muitos deles contam com seus próprios estúdios, como é o caso de Akira Toriyama, que possui o Bird Studio. Você sabia que é comum num estúdio contratarem funcionários para auxiliar nas mais diversas tarefas, desde contornar os quadrinhos página por página, colorir todos os desenhos e até mesmo fazer uma faxina geral no local para manter a organização?

Neste meio também encontramos o editor, que trabalha como agente para o autor e em alguns casos, também é roteirista. Este mesmo editor, que às vezes se "desdobra em dois", tem um papel muito importante na carreira de um mangaká. É ele quem muitas vezes acaba sendo jurado nos concursos promovidos pelas editoras para achar novos talentos, além de se tornar um guia e mentor para o jovem mangaká que é escolhido nos concursos. O editor também acompanha todo o processo de criação da história que será publicada. Muitas vezes estes acompanhamentos são através de encontros em locais públicos, podendo chegar até a ser no estúdio do editor quando a data de publicação estiver próxima.

A ROTINA DA EMPRESA

Como qualquer outra empresa, há uma rotina que deve ser cumprida por todos os funcionários e a cada dia da semana existe uma meta: nas segundas o autor faz reuniões para estipular os prazos de entrega; nas quartas é preciso entregar todo o esboço do mangá a lápis para o editor aprovar e revisar; por fim na sexta-feira tudo precisa estar desenhado e pintado, para ser rotulado e montado.

Todo mundo sabe que estamos lidando com um ser humano que tem uma vida fora da editora, sem contar todos os fatores positivos e negativos ao seu redor, por isso muitas vezes nem tudo sai como planejado. O artista pode demorar a entregar o material, atrasando toda uma rotina do estúdio, o que faz com que o editor, muitas vezes, acabe deixando o mangaká "trancado" em sua casa ou até mesmo num quarto de hotel, para que ele possa acabar as paginas que lhe foram exigidas.

Muitos dos atrasos não são culpa do editor ou por causa da quebra na rotina do estúdio: vários desenhistas que "abandonam" ou acabam com suas séries, devido ao cansaço, aposentadoria, falecimento ou até mesmo por decidir que aquela história já não tem mais razão de ser. Algumas séries de sucesso como Yu Yu Hakusho, criado por Yoshihiro Togashi, um dos maiores sucessos da revista Shonen Jump, teve seu fim devido ao cansaço alegado pelo autor. Do mesmo modo que Akira Toriyama, criador de Dragon Ball, finalizou a série no auge, em 1995.

Seja qual for o motivo, uma vez que um mangaká deixa de produzir seu mangá de sucesso, ele dificilmente é retomado por outras pessoas. Mas há exceções, como no caso de Doraemon, que mesmo depois da morte de seu co-criador, Hiroshi Fujimoto, foi continuada por sua equipe de assistentes.

Como vocês puderam ver, a rotina de um mangaká acaba sendo muito agitada mesmo ele não sendo famoso, mas quando estamos falando de um mangaká famoso tudo fica mais conturbado.

Muitos devem se perguntar, mas se a sua rotina é um caos, como ele consegue fazer tanto sucesso com os prazos tão apertados?! Este sucesso vem da criação de suas histórias, da elaboração dos personagens, do estilo de traço que ele irá escolher, da contextualização dos temas, entre outros aspectos que um mangaká precisa escolher e fazer a dosagem certa, para que a história que está nascendo faça muito sucesso.

Você que sonha em se tornar um mangaká não desanime só porque o mercado é complicado. Sempre quando conhecemos algo novo é normal sentirmos aquele friozinho na barriga e o medo das coisas não darem certo. Mas nós não podemos desistir sem deixar de tentar, né?! Para isso vamos te dar algumas dicas para que os seus mangás fiquem mais interessantes e despertem a curiosidade dos editores deste mercado.

Osamu Tezuka

DICAS PARA MELHORAR O SEU MANGÁ

Vamos apresentar para vocês um professor de mangá da ACJ - Associação da Cultura Japonesa de Porto Alegre - Rio Grande do Sul.

Nicolle: Gostaria que você se apresentasse e contasse um pouco sobre você, para os leitores te conhecerem:

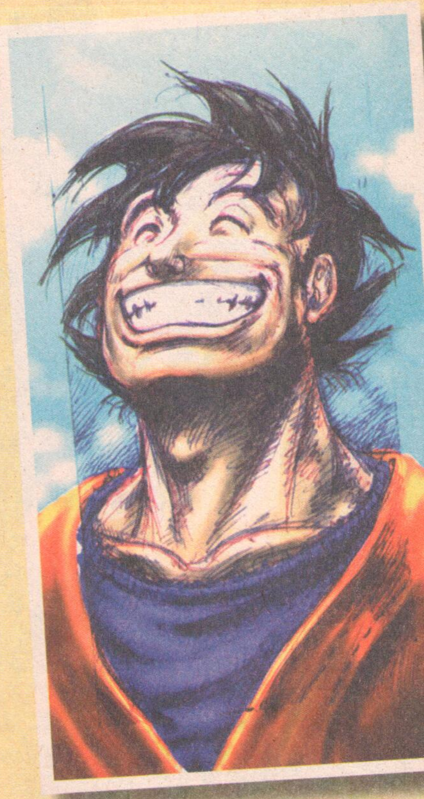
Yuji: Meu nome é Yuji Shinozaki Schmidt, tenho 24 anos e sou professor há sete meses na Associação da Cultura Japonesa de Porto Alegre/RS. Sempre gostei de mangá desde pequeno, porque minha mãe e avó são japonesas, então tinha sempre revistas que me traziam do pessoal da comunidade. Sem falar em animês, filmes que eu assistia em vídeos que parentes e conhecidos do Japão mandavam. Fora isso, lia Mônica, revistas da Disney e Homem-Aranha. Sempre desenhei e, desde que eu me lembro sempre me expressei através do desenho, mesmo quando não entendia o que era o mangá. Ilustrei meu primeiro livro com 13 anos, escrito por um professor da escola. Depois que entrei na faculdade, em 2003 (UFRGS, Artes Visuais, Bacharelado com ênfase em desenho), participei de algumas exposições coletivas (uma delas de ilustrações, do Núcleo de Ilustrações e Quadrinhos - NIQ). Me formei em 2009 e participei de algumas coletivas (agora de artes mesmo). Comecei então a dar aulas de mangá na ACJ - Associação da Cultura Japonesa de Porto Alegre em fevereiro. Por enquanto, não fiz exposições individuais, mas tenho uma marcada para o final do ano, e trabalho também como freelancer, fazendo ilustrações, design de logos etc. Pretendo seguir, por enquanto, como ilustrador e artista plástico, mas, se possível, também quero trabalhar como quadrinista.

Nicolle: Como professor de mangás, você deve saber quais são os elementos principais que não podem faltar num mangá. Gostaria que você falasse um pouco quais são estes elementos e por que eles são importantes para que um mangá possa vir a fazer sucesso.

Yuji: Independente do estilo, acho que é necessário uma história envolvente, que mantenha o leitor interessado. O desenho também é muito importante e deve explorar as possibilidades que o roteiro oferece. Esses são fatores essenciais pra qualquer tipo de quadrinhos, não só mangá. Mas falar em sucesso é um pouco complicado, é preciso estar conectado com o gosto e as necessidades do público-alvo, se não, mesmo um mangá bom pode não ser bem recebido. No Japão, as grandes revistas semanais realizam periodicamente pesquisas de opinião, para saber como anda a recepção das histórias junto aos leitores, e isso pode decidir se um autor continua na revista ou não, e até mudar o andamento da história.

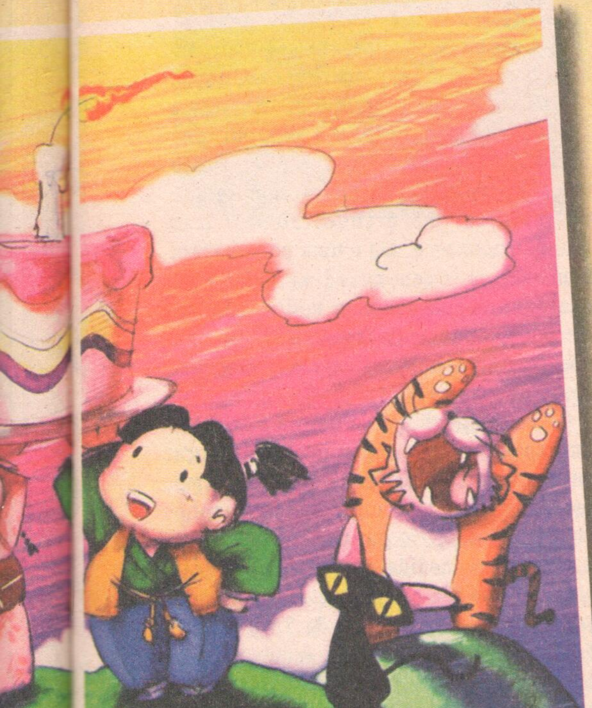
Nicolle: Quais são os gêneros de mangá que são mais complicados de se produzir uma boa história e por quê?

Yuji: Para mim, são aqueles com temas específicos, como esportes, culinária, histórias sobre o trabalhador assalariado comum etc. Neles, o autor precisa realizar uma pesquisa e trabalhar os acontecimentos da história a partir daí, com os mesmos desafios de se estar criando uma história dentro de um universo próprio. A história será direcionada também às pessoas que vivem aquilo, então é necessário ser fiel e interessante. Também é difícil quando existe uma demanda por um determinado tipo de história, como no caso da Shonen Jump, onde existem ideais a serem seguidos (como amizade, desafio e superação), é muito fácil acabar caindo em clichês, pois muito dessas histórias são baseadas em semelhantes do gênero. Nesse sentido, Death Note é extremamente original, pelo menos como iniciativa da editora.



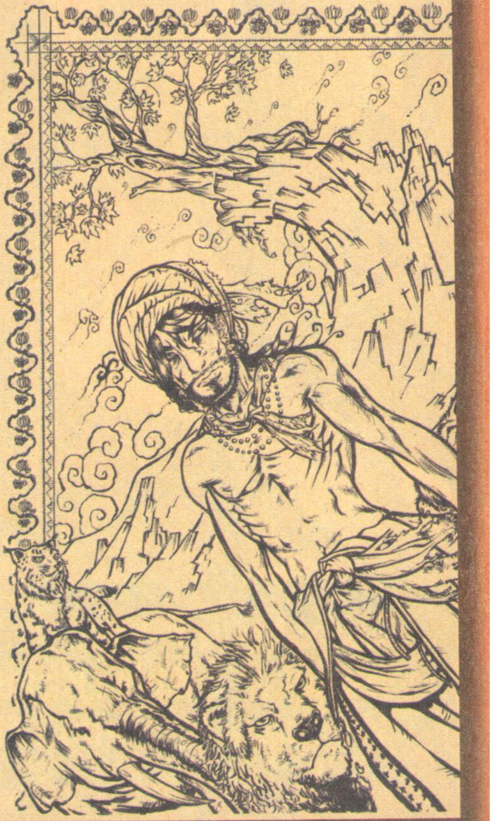
Nicolle: O que você acha dos mangakás brasileiros e dos seus trabalhos que aos poucos estão começando a ser mais publicados pelas grandes editoras?

Yuji: Acho que são pessoas muito corajosas e dedicadas, pois estão abrindo caminho em um lugar onde esse tipo de estrutura ainda não existe com todos os recursos. Já ouvi muitas reclamações de leitores, com relação a publicações nacionais, mas não é nada fácil ser um desenhista ou roteirista de mangá em tempo integral no Brasil. Provavelmente, muitos não são, por isso não podemos exigir dos quadrinhos nacionais o tanto que exigimos em qualidade dos japoneses. Temos muito o que aprender e a publicar até atingir a desenvoltura deles, mas acho importante também criarmos uma linguagem própria, ainda que a proposta seja fazer mangá.



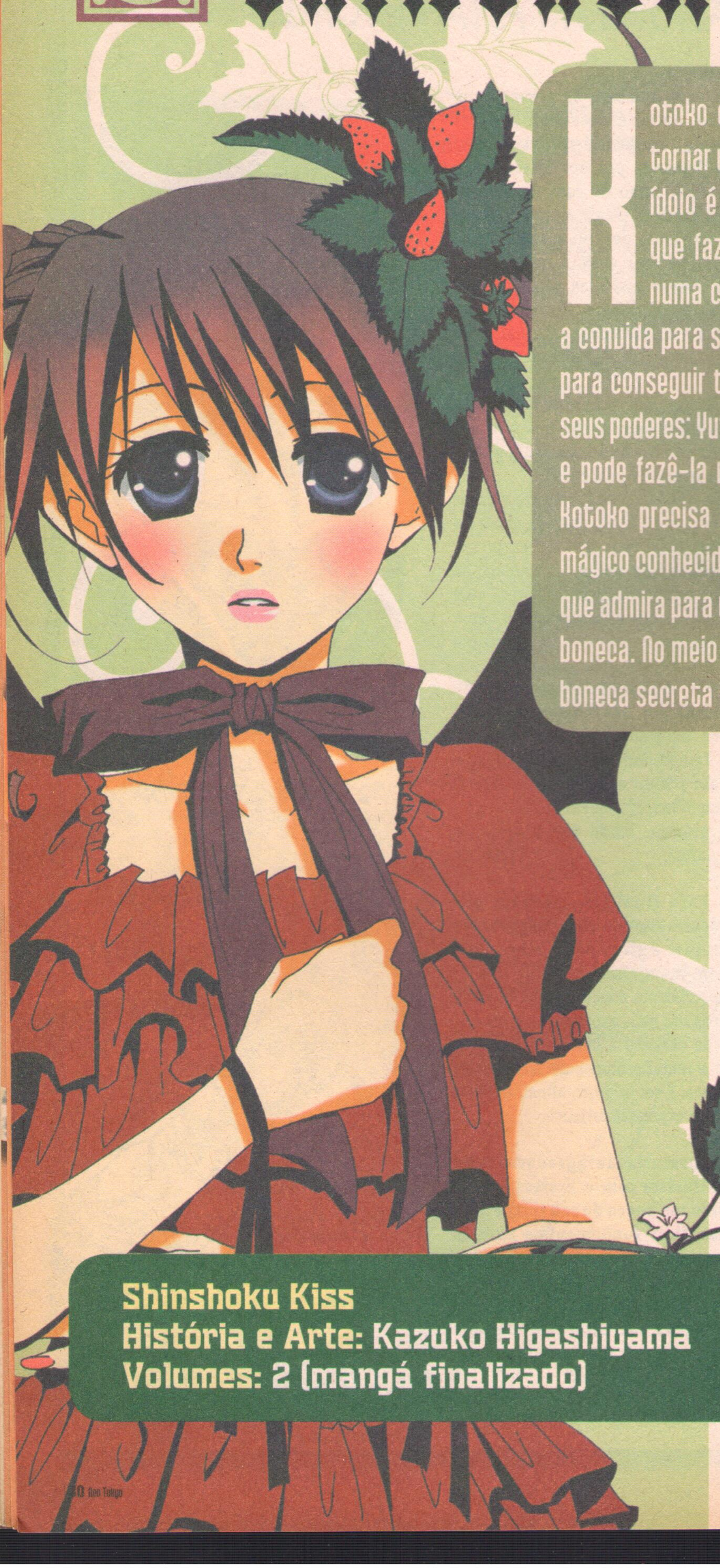
Nicolle: Para finalizar, gostaria que você nos desse alguma dica importante para quem quer entrar neste mercado e se tornar um mangaká.

Yuji: Criar o máximo possível de histórias, se reunir com pessoas mais experientes e estudar, de técnicas de desenho a leitura de livros de ficção e arte, e tentar compreender a cultura de ambos os países. E ser original, afinal, estamos falando de uma expressão artística.



Desde já gostaria de agradecer está pequena entrevista com o Professor Yuji, por ter cedido um pouco do seu tempo para dar algumas dicas fundamentais para os leitores que querem se tornar um mangaká. Para todos os leitores e futuros mangakás, nós desejamos muita força de vontade, paciência e garra para enfrentar este mercado não só aqui no Brasil, mas quem sabe até mesmo no Japão. GAMBARE!

SHINSHOKU KiSS



Kotoko é uma garota que tem um sonho: ela quer se tornar uma expert na arte de fazer bonecas. Seu grande ídolo é o Fool, uma pessoa que ninguém nunca viu e que faz bonecas belíssimas. Um dia Kotoko vai parar numa casa e lá conhece um rapaz chamado Yuta, que a convida para ser sua assistente. Na verdade, Yuta é o Fool, e para conseguir ter Kotoko como assistente ele a ameaça com seus poderes: Yuta consegue alterar o tempo do corpo de Kotoko, e pode fazê-la virar uma velhinha num piscar de olhos. Agora Kotoko precisa ajudar Fool a fazer bonecas usando um poder mágico conhecido como Usurpamento, em que ela beija pessoas que admira para usurpar as qualidades desta e inseri-las em uma boneca. No meio disso tudo, Kotoko descobre que Fool tem uma boneca secreta escondida.

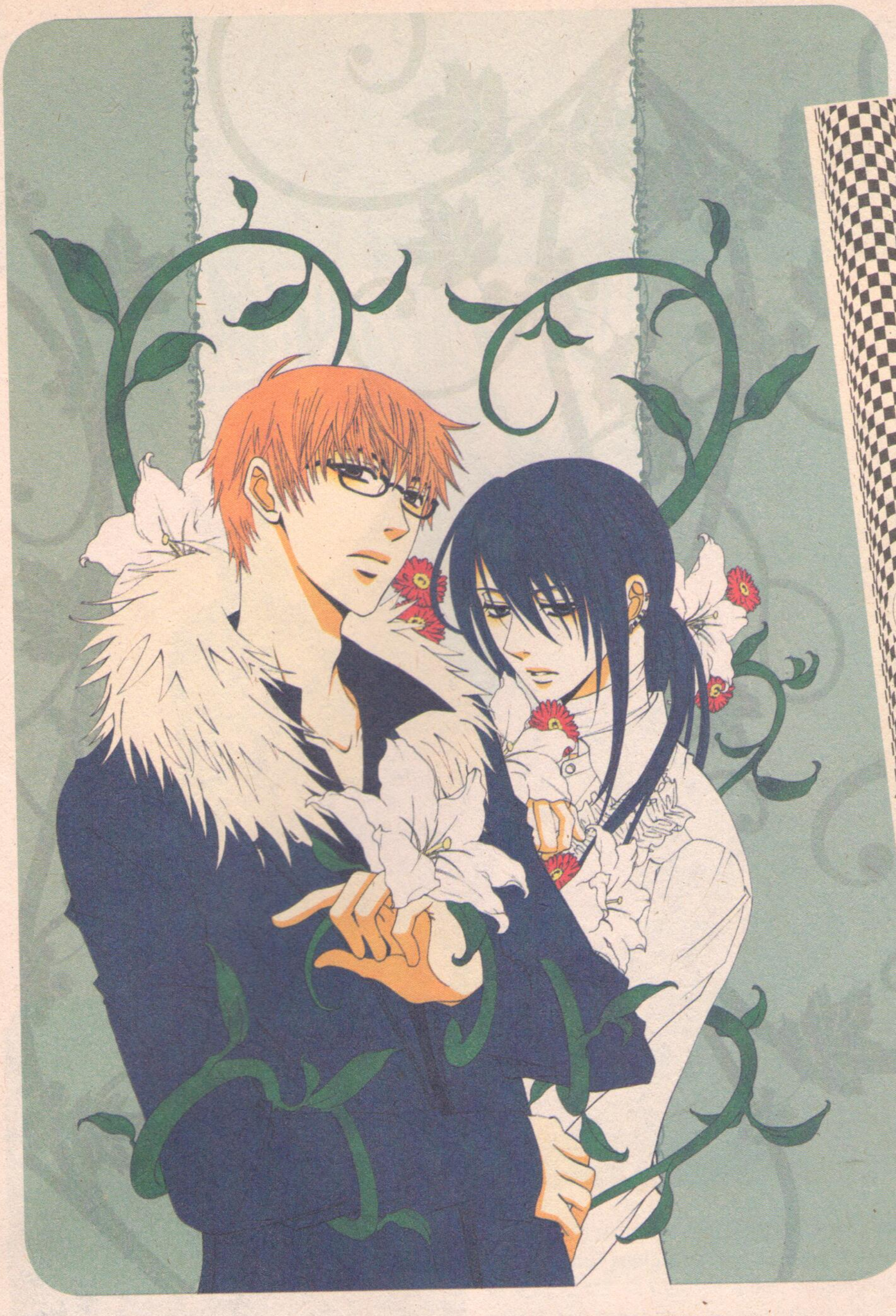
Por Fábio Garcia

RESENHA

Shinshoku Kiss aparenta ser mais um mangá shoujo tradicional, mas em pouco tempo você se vê envolvido na trama justamente por causa do carisma dos personagens. Kotoko poderia ser muito bem a garotinha bobinha de sempre que descobre ter um grande talento, mas isso não acontece. Ela é uma personagem bem real, pois tem suas limitações e só consegue superá-las com muito esforço. Mesmo usando o usurpamento, Kotoko não tem suas bonecas criadas como um passe de mágica.

O fiel companheiro da garota é Takuto, um rapaz misteriosíssimo que não esboça muitos sentimentos (podendo até mesmo ser confundido com um boneco tamanho família). O mistério por trás de Takuto só é revelado à medida que a série avança, e é algo que faz o leitor se afeiçoar cada vez mais ao personagem. Já Yuta é uma das grandes surpresas. Ele é autoritário, porém charmoso. É mentiroso, grosso, estúpido, mas também é carinhoso, gentil e realmente gosta do trabalho de Kotoko. Ele, com toda certeza, é o personagem mais misterioso da série, pois não dá para

Shinshoku Kiss
História e Arte: Kazuko Higashiyama
Volumes: 2 (mangá finalizado)



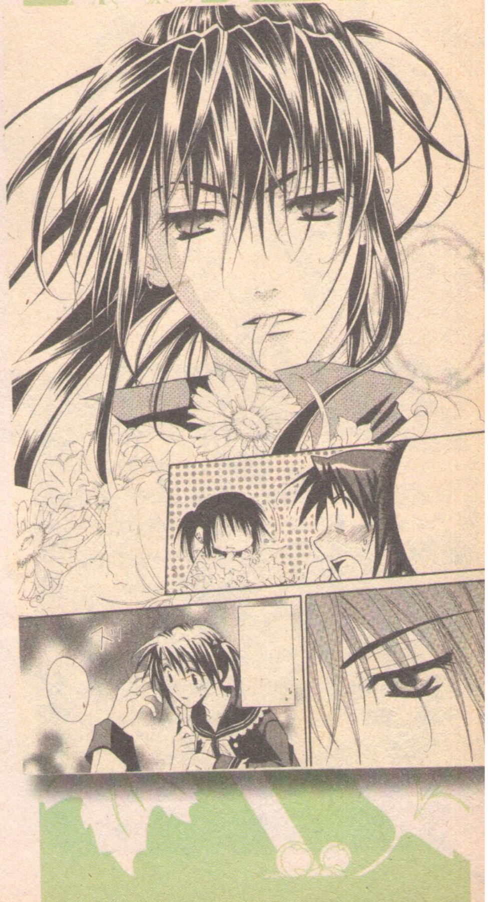
definí-lo como protagonista ou antagonista. Algumas de suas reações e atitudes parecem ser tomadas no intuito de ferrar com Kotoko, mas em outros momentos parece que ele faz isso pelo bem dela em detrimento de seus próprios objetivos.

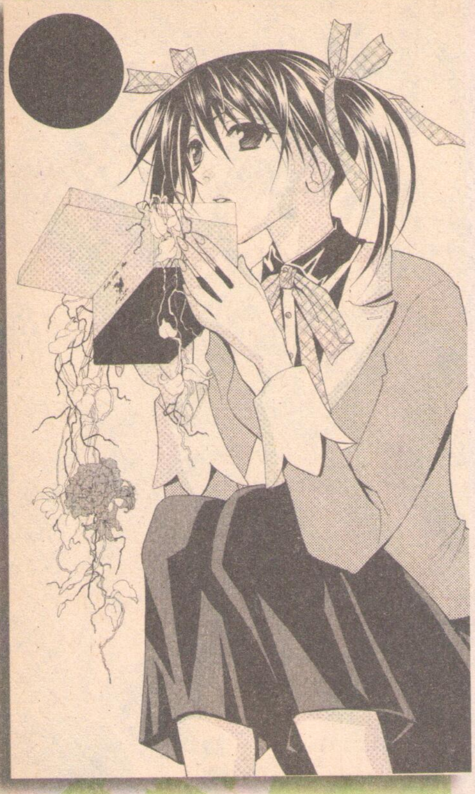
Yuta escolheu a inexperiente Kotoko para ser sua assistente em vez de optar por alguém melhor, o que gerou uma fúria nos dois sócios da empresa Fool Rod, especializada em bonecas. O motivo, como era de se esperar, só é revelado no último capítulo. Os dois sócios de Yuta (Mayumi e Eiichiro) geram ótimas sequencias cômicas no roteiro, pois mesmo casados os dois ainda mantêm suas individualidades. É muito bom quando Mayumi está pouco se lixando para o marido e começa a paquerar o inexpressivo Takuto.

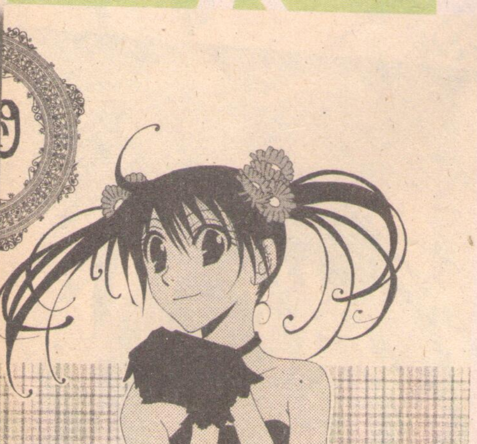
NOVOS SEGREDOS...

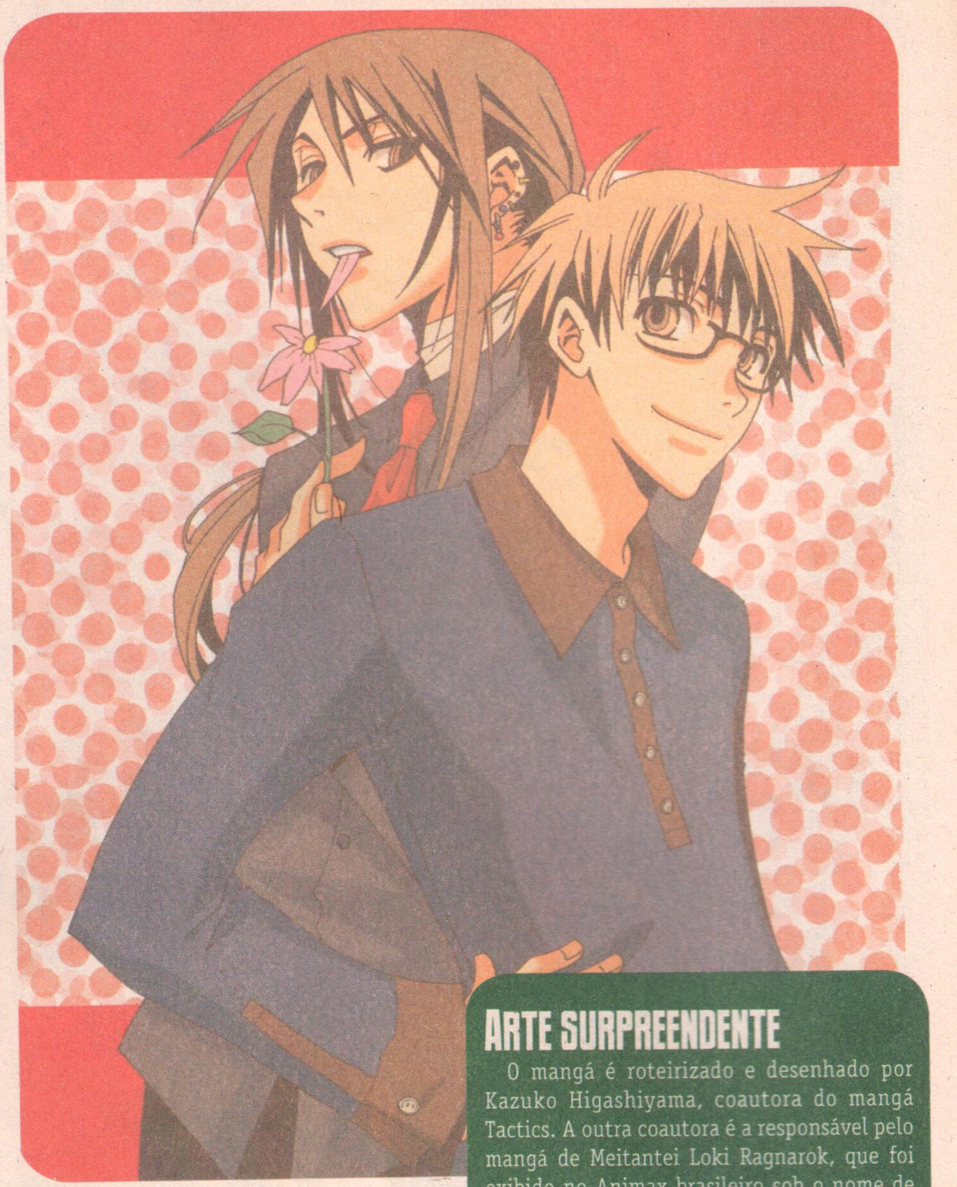
No segundo volume, mais um misterioso personagem surge para completar a série: Fuyu é um cabeludo estranho que aparentemente conhece Yuta e decide ajudar Kotoko.

Yuta despertou os poderes de Kotoko, então agora ela consegue usar o Usurpamento. Essa técnica consiste em fazer Kotoko beijar algum cara com algum traço de personalidade pelo qual ela se sinta atraída. Por exemplo, se ela vir um rapaz extremamente lindo na rua e ficar encantada pela beleza dele, ela ativa seu Usurpador (que é uma criatura que sai das costas dela) e, através de um beijo, pega a essência da beleza da pessoa. De posse da essência, ela pode colocar essa característica no boneco que estiver produzindo. Durante as missões que Yuta dá (sempre difíceis, pois ele sente um prazer quase carnal em ver a garota









lidando com missões impossíveis) a ela, Kotoko conhece pessoas que, de alguma forma, estão relacionadas com o passado de Yuta. E todas elas abandonaram as atividades que amam por causa da tal Star.

Star é a boneca suprema feita por Fool. Pessoas perderam a vontade de viver depois de ver a perfeição dessa boneca, o que atiça a curiosidade de Kotoko. O próprio Yuta esconde essa boneca suprema, pois revelá-la ao mundo geraria um efeito parecido com de abrir a lendária Caixa de Pandora.

Com todas essas características, várias dúvidas ficam no ar. Yuta na verdade é alguém que precisa ser combatido ou é alguém que precisa ser salvo? Como é essa tal boneca Star? Por que Kotoko foi escolhida para ser assistente de Yuta? Quem são, na verdade, Takuto e Fuyu? Com uma trama excelente e com personagens carismáticos, essas são respostas que só são dadas no final. Sorte que a série tem apenas dois volumes, então o término chega logo.

ARTE SURPREENDENTE

O mangá é roteirizado e desenhado por Kazuko Higashiyama, coautora do mangá Tactics. A outra coautora é a responsável pelo mangá de Meitantei Loki Ragnarok, que foi exibido no Animax brasileiro sob o nome de Mythical Sleuth Loki.

O traço é simplesmente lindo, e a autora é extremamente competente tanto no design dos personagens quanto nos cenários de fundo. Há um destaque especial nos efeitos do Usurpamento, pois o Usurpador de Kotoko se assemelha a uma árvore que vai criando raízes para retirar a essência da pessoa desejada. E não pense que a autora só sabe desenhar coisas fofinhas, pois você se surpreenderá com os zumbis que estão no capítulo em que Kotoko acha que está numa mansão de Resident Evil ao invés da casa de Yuta.

O mangá é uma excelente pedida para quem quer uma leitura descompromissada, pois o traço é lindo e os personagens cativantes. Os mistérios fazem o leitor ficar ligado até o final da história, e o único problema são alguns desenvolvimentos meio arrastados de alguns capítulos, mas nada que prejudique a leitura. Destaque para os capítulos extras: o do primeiro capítulo é revelador e o do segundo é hilário.

Com uma história cheia de referencias, Shinshoku Kiss é um tipo de leitura que contribui para a criação de novos leitores. A Escala apóia qualquer produto que apóia a leitura e criou a campanha "Leitura, o seu melhor investimento", apoiada pela Neo Tokyo. Para saber mais acesse **www.euqueroler.com.br.**

Não exclua quem pode
ser o futuro do País

INCLUSÃO JÁ!

revista
sentidos

Incluindo as pessoas com deficiência na sociedade

10x Arashi

Assoprar velas para comemorar 10 anos de uma carreira musical é para poucos. Permanecer sempre no topo durante esse período, muito mais difícil. O que dizer então quando a orquestra "The Tokyo Kosei Wind Orchestra" (abreviada como TKWO), famosa por conter uma das melhores e mais requintadas bandas de concerto do mundo, cria uma gravação misturando as principais músicas de um grupo pop de garotos para celebrar o aniversário de uma década desses rapazes?

Por Equipe Radio Animix

Com a boy band japonesa Arashi, não só esse conto de fadas foi possível como muitos outros foram realizados. O mito começa com o próprio nome do grupo que significa "Tempestade", uma força da natureza que é capaz de atingir todo o planeta. A sua última façanha foi conseguir produzir uma chuva intensa o suficiente para alcançar o coração de mais de 1 milhão de pessoas que adquiriram o álbum "All the Best! 1999-2009", lançado no dia 19 de agosto. Se trata simplesmente da melhor venda do ano de 2009 de um álbum no Japão. Satoshi Ohno, Sho Sakurai, Masaki Aiba, Kazunari Ninomiya e Jun Matsumoto são os membros de Arashi que foram capazes de achar o oásis num mundo atordoado pela crise. Saiba como foi possível criar essa magia.

MULTI-PERSONAS

Múltiplo, a palavra que define Arashi. O grupo abrange uma diversificada gama de estilos musicais, dentre eles temos o rhythm and blues (R&B), o rock, o hip hop/rap e o pop (com as suas variações). Seus integrantes já participaram (e ainda participam) de trabalhos em outros ramos do entretenimento além da área da música como filmes, programas de televisão e de rádio, comerciais, peças teatrais, novelas. A alternância de atividades é um aspecto muito comum na cultura dos ídolos pop japoneses e os artistas acabam como consequência sendo chamados pela mídia e pelo público de tarento (forma que os nipônicos batizam uma celebridade que possui diversas habilidades).

Televisão e Rádio

No mundo do entretenimento da televisão o Arashi tem destaque na participação de comerciais de marcas mundialmente famosas como Toyota, Coca-Cola e McDonald's. Nos estúdios de TV são anfitriões de vários shows como Mago Mago Arashi (2005-2007), um programa em que os membros do grupo visitam as casas dos idosos para ajudá-los em suas tarefas diárias; Odoroki no Arashi (2006-2007), atração em que os garotos do Arashi conduzem experimentos malucos, muitas vezes sem sentido; Golden Rush Arashi (2007-no ar ainda), dedicado a exploração da cultura japonesa; Arashi no Shukudai-kun (2006-no ar ainda), programa de maior duração até o momento e que é dedicado a uma variedade de assuntos – um talk show; Himitsu no Arashi-chan (2008-no ar ainda), atração que é responsável por explorar os segredos da sociedade japonesa; dentre outros.

Se já não bastassem os programas de televisão, os filmes e os doramas, Arashi ainda conta com atividades no rádio. Satoshi Ohno, por exemplo, atua desde o ano de 2002 na transmissão do programa Arashi Discovery que ocorre durante toda a semana, de Segunda a Sexta, na FM Yokohoma; Sho Sakurai iniciou em 2003 e ainda prossegue um show chamado Sho Beat na FM FUJI; Masaki Aiba, por sua vez, conduz o programa Aiba Rekomen Remix transmitido através da rádio JOQR desde 2001; Kazunari Ninomiya iniciou em 2002 o comando do show Bay Storm que ocorre todos os Domingos no Japan's BayFM.

> "No mundo do entretenimento da televisão o Arashi tem destaque na participação de comerciais de marcas mundialmente famosas..."

Música

O campo da indústria fonográfica é o setor mais rico e produtivo da boy band Arashi. Atualmente foram produzidos 34 singles, 12 maxi-singles, 20 álbuns, 8 concertos e 2 making of. Um número expressivo que exigiu esforço e dedicação ao longo de 10 anos.

A carreira de Arashi inicia quando a Johnny & Associados (Johnny's Entertainment) anuncia a estréia do grupo no dia 15 de setembro de 1999 durante uma viagem em um cruzeiro nas proximidades da costa da ilha Honolulu, no Havaí. Era o início da "Tempestade" que cobriria primeiro o Japão, depois a Ásia e mais adiante o mundo.

Sob o selo da gravadora Pony Canyon, Satoshi Ohno, Sho Sakurai, Masaki Aiba, Kazunari Ninomiya e Jun Matsumoto lançaram o seu primeiro trabalho, o single "A.RA.SHI". A música principal do single foi utilizada na abertura da 8ª Copa Mundial de Vôlei, sediada no Japão, no dia 2 de novembro de 1999. No dia seguinte, 80 mil pes-

> "O campo da indústria fonográfica é o setor mais rico e produtivo da boy band Arashi."

soas compareceram ao Hipódromo Nacional Yoyogi para prestigiarem a perfomance ao vivo da mais nova boy band japonesa. As vendas naquele ano alcançaram quase a marca de 1 milhão de cópias e no ano de 2001 o grupo iniciaria a sua primeira grande turnê nacional, nomeada como "Concerto do Arashi de Primavera 2001" ("Arashi Spring Concert 2001"). Foram mais de 26 performances em um prazo de um mês apenas. Um início tão estrondoso quanto ao de um temporal.

No ano de 2002 o Arashi muda de gravadora e se associa a J-Storm, diretamente ligada ao grupo Johnny's Entertainment. Após diversos lançamentos de singles no Japão, os tempos de dúvidas e questionamentos surgiam dentro do grupo. Nem sempre as vendas dos CDs atingiam as metas esperadas por todos. Um fato comum nesses tempos era uma reunião após os shows no hotel com todos os membros no quarto do Satoshi Ohno, líder do Arashi, para um debate e uma reflexão sobre "Como fazer um trabalho e uma apresentação que mostre o real jeito de ser do Arashi?" "O que fazer para sermos tão bons quanto às grandes bandas do nosso país?".

Era o ano de 2006, e os cinco garotos passariam a investir na sua carreira internacional pelo continente asiático. O álbum "Arashic" seria lançado simultaneamente no Japão, na Coréia do Sul, em Hong Kong, Taiwan e até na Tailândia. O sucesso foi imediato e na Coréia do Sul 10 mil cópias do álbum foram vendidas em apenas um único dia. A boa recepção do público estrangeiro fez com que o Arashi embarcasse na sua primeira turnê fora do Japão, conhecida como "Jet Storm Tour". A turnê cobriu Taiwan, Tailândia e Coréia do Sul e serviu para promover o trabalho do álbum "Arashic" além de consolidar de vez o seu nome nos principais mercados da Ásia. O fato se tornou verídico quando o grupo se apresentou novamente na Coréia do Sul no mês de novembro e obteve o esgotamento da venda dos ingressos para o show em apenas 1 hora, assim como 150.000 pessoas apressaram-se para reservar os ingressos online.

Os anos de 2007 e 2008 ficariam marcados na carreira dos cinco rapazes como a época do retorno ao mercado japonês e o seu alto crescimento de popularidade. No primeiro semestre de 2007, os singles "Love So Sweet" (tema do sucesso "Hana Yori Dango 2") e "We can make it!" (tema de abertura do dorama "Bambino", do qual Jun Matsumoto participou) alcançaram o primeiro lugar nos rankings diários e semanais do Oricon. Durante esse mesmo período, ao longo do mês de Abril, o grupo realizou um dos seus maiores concertos: "Arashi Around Asia in Dome", o qual foi um show em comemoração pelo sucesso da turnê asiática. Um grande número de

fãs lotou os shows e como consequência foi decidido que eles fariam uma versão do concerto em grandes estádios fechados (conhecidos como Dome). "Arashi Around Asia in Dome" foi realizado no Kyocera Dome em Osaka e no Tokyo Dome, com uma capacidade combinada de 100.000 pessoas, tendo uma procura de 200.000 fãs.

No mês de julho foi lançado o 7º álbum de Arashi, "Time", que alcançou a marca de 190.000 unidades vendidas na sua primeira semana. Nesse mesmo período o Kazunari Ninomiya e Sho Sakurai participariam da novela "Yamada Taro Monogatari". O tema de abertura "Happiness" foi muito aguardado pelos fãs e quando saiu o lançamento do single em setembro no mercado este logo atingiu o primeiro lugar. No término de um dos melhores anos da carreira de Arashi, o grupo teve "Love So Sweet" na 4ª posição de single mais vendido e todos os demais trabalhos ficaram no top 30 do ranking anual do Oricon.

Em 2008, o grupo anunciou turnê entre os 5 maiores domes do país: Tóquio, Nagoya, Osaka, Fukuoka, e Sapporo. A turnê teve o nome de "ARASHI Marks 2008 Dream-A-live", com 10 performances de 16 de Maio a 6 de Julho. Os cinco integrantes de Arashi tornaram-se o terceiro grupo a se apresentar no Estádio Nacional de Tóquio (depois de SMAP e Dreams Come True), realizando seu primeiro show em um local aberto. Nesse mesmo período teve início a segunda turnê pela Ásia, chamada "Arashi Around Asia 2008", a qual incluiu Taipei, Xangai e Seoul.

Ainda em 2008, o 23º single, "Truth/Kaze no Mukou e", tema do dorama "Maou" protagonizada por Satoshi Ohno, foi o

Cinema

Na indústria cinematográfica os rapazes do Arashi atuaram em papéis distintos nos filmes "Pika*nchi: Life is Hard Dakedo Happy" (2002) e a sua sequência "Pikanchi: Life is Hard Dakara Happy" (2004) que trata da paixão de cinco jovens. Outro trabalho destaque foi a produção "Kiiroi Namida/Yellow Tears" (2007), baseado no mangá "The Young Ones" de Shinji Nagashima, que conta a história sobre quatro artistas que passam por necessidades e buscam sobreviver de alguma forma durante a década de 1960 no Japão.**

Uma curiosidade sobre Arashi é que o integrante Sho Sakurai interpretou o personagem Takemoto Yuuta no live-action "Hachimitsu to Clover" ("Honey and Clover" - 2006), uma obra que aborda os gêneros drama, comédia e romance. Além disso, Kazunari Ninomiya se tornou o primeiro talento da empresa Johnny's Entertainment a atuar em Hollywood, representando um personagem no filme "Cartas de Iwo Ijima" de Clint Eastwood.

Dorama

No ramo das novelas (conhecidas como doramas no Japão) destacam-se as produções que foram premiadas com as atuações de cada integrante do grupo. Satoshi Ohno ganhou o prêmio de melhor ator pela atuação em Ma (2008); Sho Sakurai recebeu o Award de revelação pelo papel em Tengoku ni Ichiban Chikai Otoko 2 (2001); Masaki Aiba teve destaque no drama Yankee Bokou ni Kaeru (2003) mas terminou sem faturar prêmios; Kazunari Ninomiya foi condecorado como melhor ator em Stand Up (2003), Haikei, Chichiue-sama (2007), Yamada Taro Monogatari (2007) e Ryusei no Kizuna (2008) e melhor ator coadjuvante em Yasashii Jikan (2005); Jun Matsumoto faturou os prêmios de melhor ator em Bambino! (2007) e Smile (2009) e de melhor ator coadjuvante em Gokusen (2002), Hana Yori Dango (2005) e Hana Yori Dango 2 (2007).

single mais vendido no Japão, ficando em primeiro lugar no ranking anual do Oricon. O single "One Love", tema do filme "Hana Yori Dango Final", protagonizado por Jun Matsumoto ficou em segundo lugar no ranking. Eles são os primeiros artistas desde 1989 a alcançar os dois primeiros lugares nas paradas de sucesso. O 24° single, "Beautiful Days" ficou em 10° lugar na vendagem de singles anual.

MOMENTO INESQUECÍVEL
Sucesso de vendas

2009, o ano que nunca deveria acabar. Assim devem ser os pensamentos dos meninos que compõem o Arashi. Sem sombra de dúvida, nada supera a emoção de viver uma eterna festa de 10 anos de carreira, não é mesmo?

Melhor ainda é saber que na sua festa mais de 1 milhão de admiradores do seu trabalho adquiriram - somente na primeira semanas de vendas - os double A-sides, "Believe / Kumori Nochi, Kaisei" e "Ashita no Kioku/ Crazy Moon: Kimi wa Muteki", lançados nos meses de Março e Maio, respectivamente. Quem não sonha em ter convidados assim? Ainda mais quando os anfitriões ajudam o aniversariante (Arashi) a quebrar uma marca que perdurava há mais de 7 anos e que pertencia ao multi-instrumentista Keisuke Kuwata: os integrantes do grupo se tornaram os primeiros artistas a superar a barreira de mais de 500 mil cópias vendidas de cada um de seus singles em uma única semana.

A comemoração do aniversário estava apenas começando e continuou em alto e bom som com a quebra de mais uma marca histórica no Top do Oricon: o DVD "Arashi Around Asia 2008 in Tokyo", lançado no mês de Março, ficou na primeira posição durante três semanas consecutivas. Anteriormente, o feito pertencia aos DVDs dos artistas Ayumi Hamasaki, Mr. Children e Utada Hikaru que permaneceram durante 2 semanas no topo da lista.

No início de Julho, Arashi lançou o single "Everything" e obteve a marca de mais de 340 mil cópias vendidas somente na primeira semana. Um feito que ajudou a banda a alcançar o marco de melhores vendas de singles no primeiro semestre de 2009. O sucesso da "Tempestade" atingiu o seu ápice do ano com a venda de mais de 1 milhão de cópias do álbum "All the Best! 1999-2009", que retrata os grandes sucessos do grupo ao longo da sua jornada de 10 anos.

Um show para sempre

Uma festa sem o discurso do aniversariante não é festa. Simplesmente perde todo o encanto. Dessa forma Arashi promoveu a turnê "ARASHI Anniversary Tour 5x10" e se apresentou durante três dias consecutivos no Tokyo Kokuritsu Kyogijo (Estádio Nacional de Tóquio), outro feito inédito para a banda, durante os dias 28, 29 e 30 de Agosto. Um belo local para falar e mostrar a sua gratidão para com o seu público além de ser uma ótima maneira de abrir as cortinas de um espetáculo que ainda contaria com a apresentação em mais 5 domes, com previsão de atrair 760 mil pessoas.

"Queremos nos tornar um grupo que ficará conhecido pelo mundo durante os próximos 10 anos, 20 anos de agora em diante". Esse foi o primeiro discurso dos rapazes quando se lançaram. Agora, após 10 anos, no Tokyo Kokuritsu Kyogijo 70 mil pessoas clamam pela sua existência. Envolvido pela emoção, o líder Satoshi Ohno (28 anos) vai às lágrimas e é acolhido por Masaki Aiba (26 anos) - uma cena típica do Arashi.

A obra-prima começa no primeiro dia de show no Tokyo Kokuritsu Kyogijo. Os cinco integrantes surpreendem o público e aparecem flutuando por toda a platéia antes de chegarem ao palco principal, chamado Olímpico, com 30 metros de altura e envolto em chamas. Foram 200 metros de percurso e uma visão mágica! Cada membro do grupo estava a tamanha altura que parecia que todos iriam tocar o céu. Ao chegarem ao palco central gritaram para a multidão de 70 mil pessoas: "Kokuritsu, vamos agitar!".

O início de uma turnê. A continuação de um conto de fadas que todos sonham em nunca ver o seu fim. As palavras de Sho Sakurai (27 anos) após o show refletem esse espírito que os fãs esperam sempre encontrar em Arashi: "Nós somos um grupo que respeita o espaço de cada um e estamos felizes em ter chegado até aqui. Sentimos que nos divertimos cada vez mais." Então, que a "Tempestade" continue.

Navegue com a gente.

Revista Atrevida:
conectada a vc!

Novo Site

Muito + Interativo
Acesse

www.atrevida.com.br

MUITAS NOVIDADES!

- Especial 15 anos
- rádioAtrê
- tvAtrê
- Galeria de fotos
- Wallpapers exclusivos Atrevida
- Rede social pra você

Siga a Atrê no Twitter
twitter.com/atrevida

Participe do blog
revistaatrevida.blog.uol.com.br

Comunidade no Orkut
Revista Atrevida Oficial

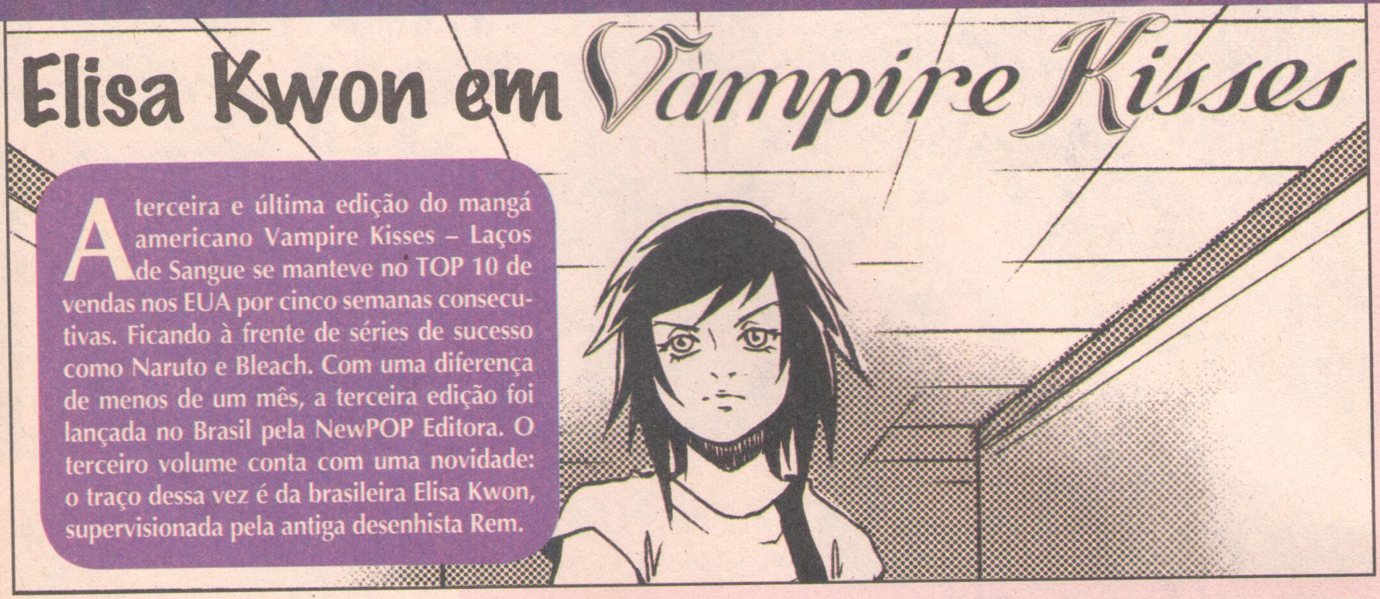
Leitura o seu melhor investimento

11 3855 1000 • www.escala.com.br

Editora Escala

Trabalhando com VAMPIROS

Elisa Kwon em Vampire Kisses



A terceira e última edição do mangá americano Vampire Kisses – Laços de Sangue se manteve no TOP 10 de vendas nos EUA por cinco semanas consecutivas. Ficando à frente de séries de sucesso como Naruto e Bleach. Com uma diferença de menos de um mês, a terceira edição foi lançada no Brasil pela NewPOP Editora. O terceiro volume conta com uma novidade: o traço dessa vez é da brasileira Elisa Kwon, supervisionada pela antiga desenhista Rem.

Neo Tokyo - Como foi seu primeiro contato com os mangás?

Meu primeiro contato com mangá foi Dragon Ball quando eu tinha uns 11 anos. Antigamente existia uma livraria coreana no bairro do Brás, aqui em São Paulo e você podia alugar vários livros e alguns mangás traduzidos para o coreano. E a série de mangá de Dragon Ball e Dragon Ball Z era uma delas. Eu lembro até hoje do dia em que minha mãe trouxe vários volumes dos mangás e eu virava noites lendo e rindo muito no meio da noite. E depois disso eu passava dias desenhando e copiando muitos desenhos de DBZ... é até nostálgico lembrar disso (risos).

NT- E profissionalmente, como você começou?

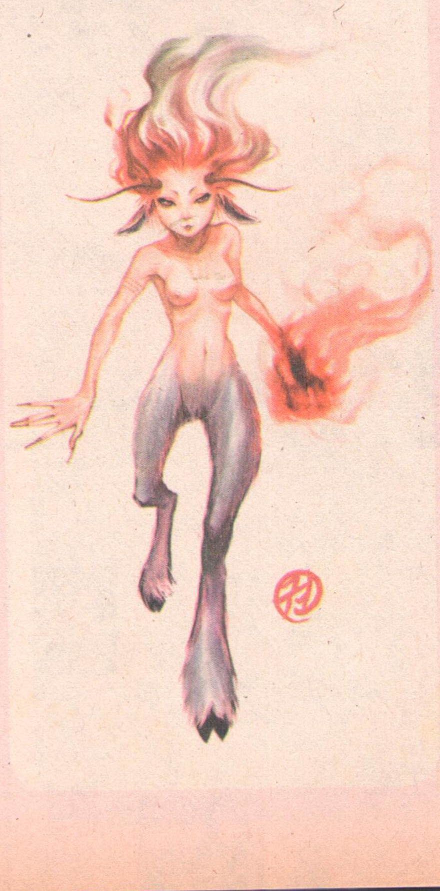
É difícil lembrar quando exatamente, porque eu vivia fazendo bicos na área de desenho, fazendo projetos que nunca saíram da gaveta e tantas outras coisas. Mas o primeiro trabalho significativo para mim foi trabalhar como arte-finalista de Combo Rangers, do Fábio Yabu. Depois disso eu continuei fazendo freelas colorindo páginas, arte-finalizando, comissões e fazendo malabarismo (risos). Mas mesmo não tendo muito reconhecimento profissional e retorno financeiro, foi uma boa época de aprendizado que eu aproveitei bastante. E foi nesse período que eu conheci profissionais muito bons e com muita coisa para me passar.

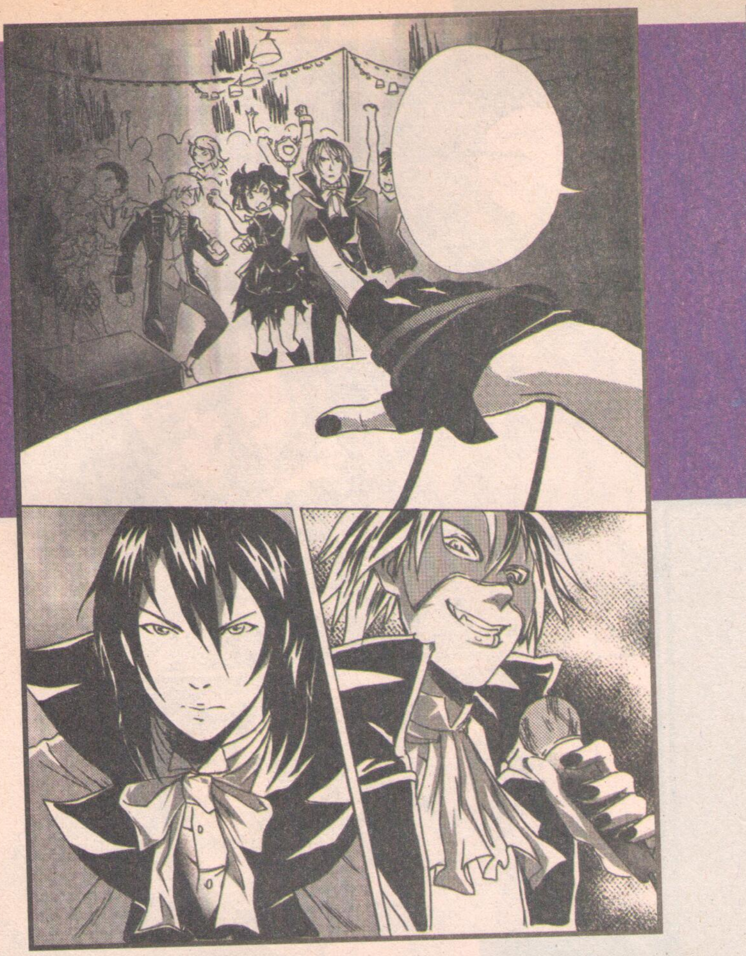
NT- Dos artistas brasileiros, quais são seus preferidos?

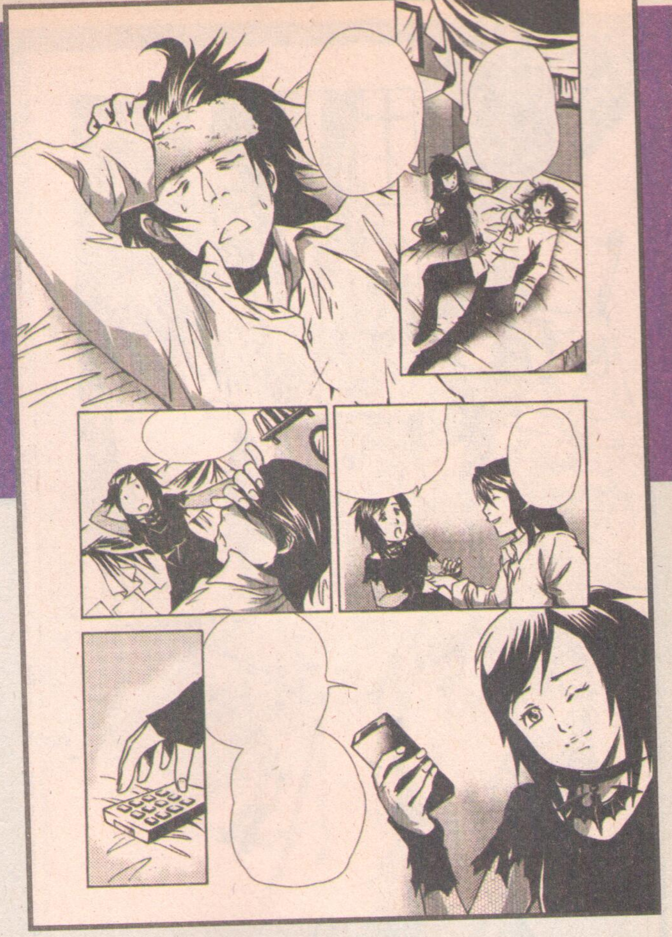
São muitos artistas que eu admiro, não apenas pelos trabalhos, mas por serem ótimas pessoas e profissionais. Denise Akemi teve um papel muito importante na minha carreira, porque foi ela quem me incentivou a trabalhar com mangá e me ajudou da melhor forma possível a ingressar no mercado, e por isso sou eternamente grata. E outros dois grandes artistas e amigos que nunca param de me encher os olhos são Gislene Mayumi e Eduardo Francisco. Ambos têm um talento praticamente infinito e com um conhecimento bem profundo da arte e não apenas das técnicas. Nunca deixaram de me impressionar, e eu sempre observo os trabalhos deles e sempre me motivam a continuar praticando para conseguir uma lasquinha do talento que eles têm.

NT- Como surgiu a oportunidade de realizar trabalhos para editoras estrangeiras?

Há uns anos atrás houve uma demanda muito grande de artistas de mangá entre as editoras estrangeiras, e nesse tempo eu fui indicada por um grande amigo artista para trabalhar com uma agência de talentos, que representava







muitos artistas para fora do Brasil. E como gostaram muito do meu trabalho de diagramação, eu passei a fazer alguns testes e trabalhos para o exterior.

NT- Como ocorreu sua inclusão no projeto de Vampire Kisses? Você já conhecia a série?

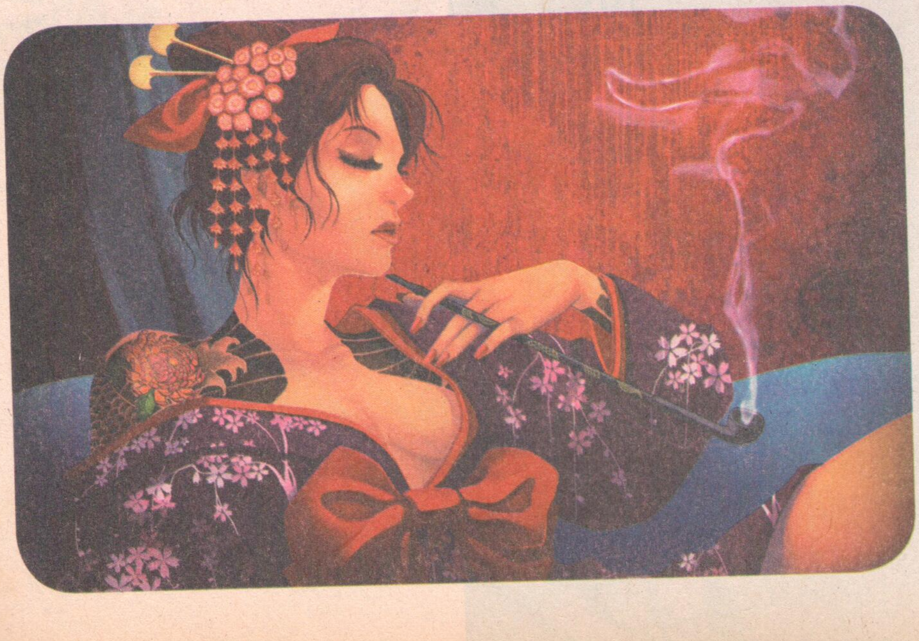
Vampire Kisses foi um dos meus últimos trabalhos e eu o consegui com a agência que me representava. Eu não conhecia a série, mas a artista que desenhava a série, a Rem, precisava de uma assistente para fazer arte-final e cenários, então eu me prontifiquei. Era uma boa oportunidade de trabalhar com a Tokyopop, ainda mais com uma artista de tanto talento.

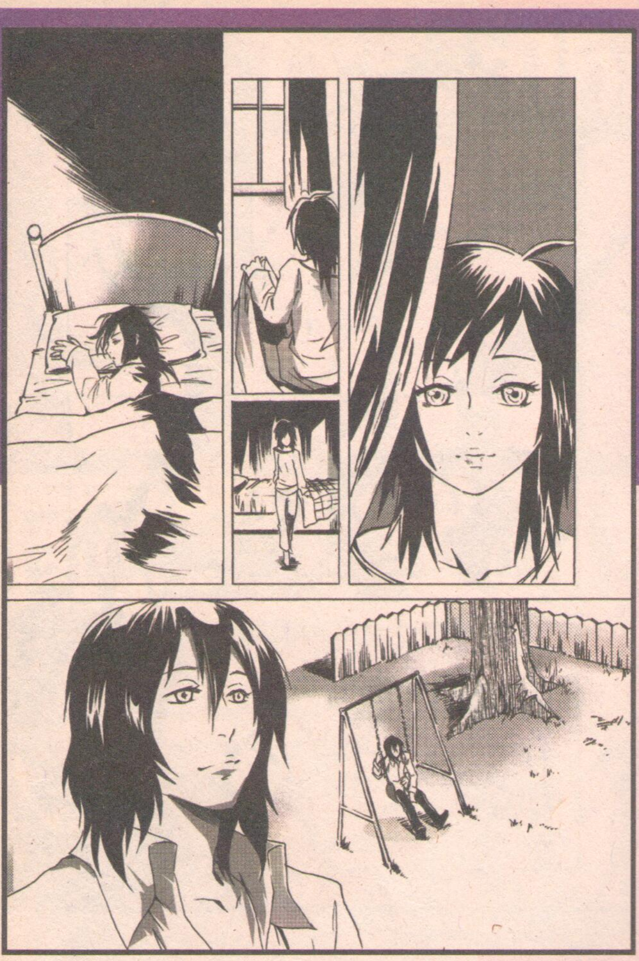
NT- A Rem é uma desenhista reconhecida mundialmente. Qual sua opinião sobre o trabalho dela e como foi trabalhar com ela?

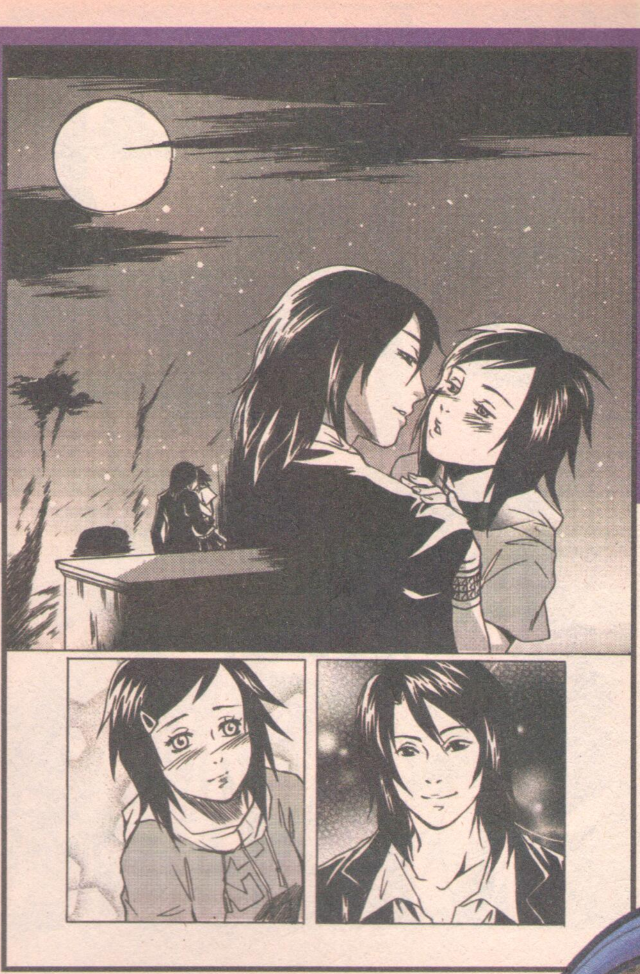
Apesar de ter sido apenas por um breve período, a Rem se mostrou muito simpática e paciente em revisar todo o meu material e me ensinar algumas técnicas do seu trabalho. Sobre os trabalhos dela, eles são simplesmente lindos! Eu sou uma grande fã de como ela sabe trabalhar bem o contraste de preto e branco nos quadrinhos sem depender de retículas, o que facilita muito a produção, e pessoalmente, eu acho muito mais bonito, exige uma habilidade artística muito maior. São poucos artistas que sabem fazer isso com maestria e ela é uma delas.

NT- Ocorreu algum fato curioso durante os trabalhos em Vampire Kisses?

Muitos! Especialmente o fato de estar trabalhando em três projetos ao mesmo tempo. Quando comecei a trabalhar com Vampire Kisses aconteceram muitas coisas. Eu ainda estava trabalhando como assistente no segundo volume, e o trabalho em si não exigia muito do meu tempo. Nessa mesma época eu tive a oportunidade de trabalhar num estúdio com uma animação de um longa-metragem infantil para a Europa. Isso exigiria meu tempo integral e então eu pensei: "por que não?!". Então me mudei de cidade, e a mudança já acarretou muitos problemas. E depois de alguns meses eu pensei: "eu devia estar maluca!" (risos). E eu também estava terminando o trabalho numa história de 45 páginas para o mangá World of Warcraft Legends, e ainda tinha que arranjar um tempo para fazer Vampire Kisses. Então eu posso dizer que o processo de produção foi uma grande loucura pra mim... muitas noites mal dormidas, muito estresse e muito café. Honestamente eu não aconselho outros artistas a fazerem isso...







mesmo sendo meio inevitável. Outro fato é que no meio da produção, eu tive que tomar a decisão que muitos artistas tomam, que é repassar certas coisas para outros artistas no intuito de agilizar o trabalho porque ainda precisávamos terminar 50 páginas. Eu passei a desenhar as páginas e outra equipe à parte arte-finalizou muitas outras coisas como cenários, figurantes etc., mas eu continuei arte-finalizando os personagens principais para tentar manter a consistência.

NT- Qual foi a cena que mais deu trabalho para desenhar?

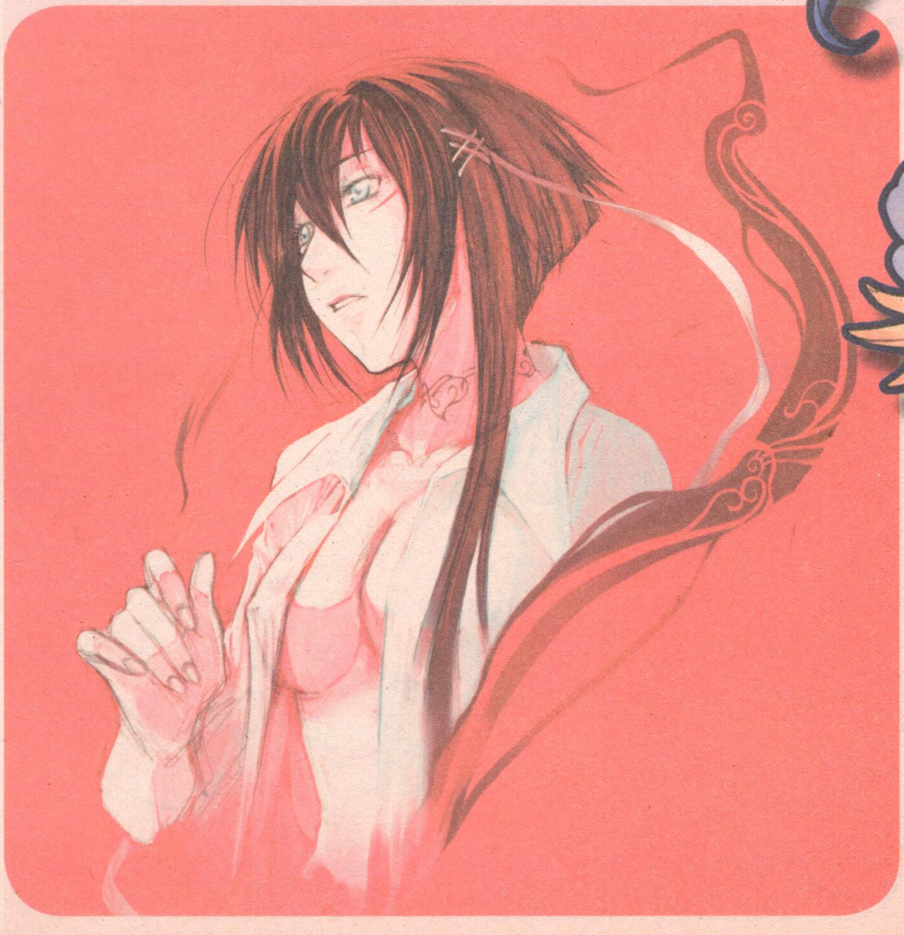
Hmmm, não lembro de nada muito específico. Mas geralmente as cenas mais panorâmicas são as que dão mais trabalho por causa dos cenários e figurantes.

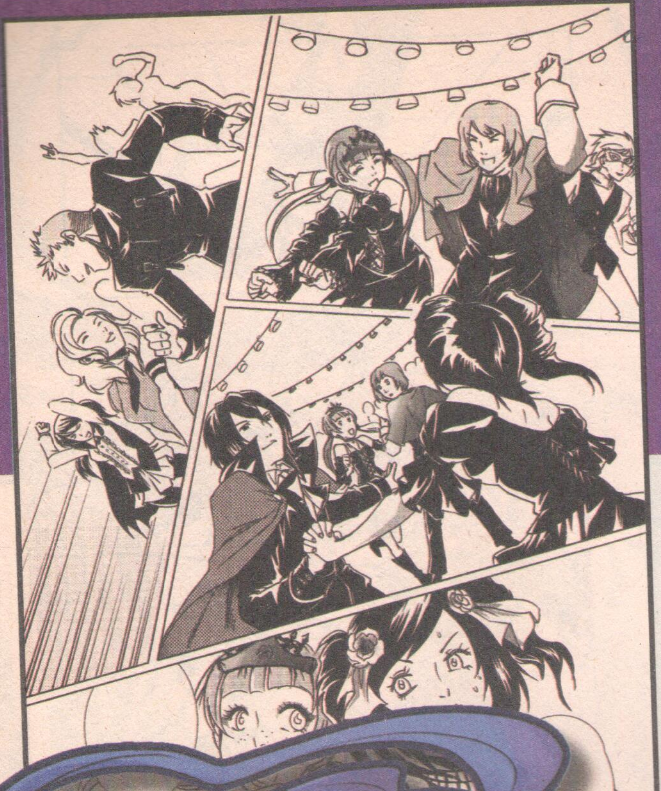
NT- Qual seu personagem preferido?

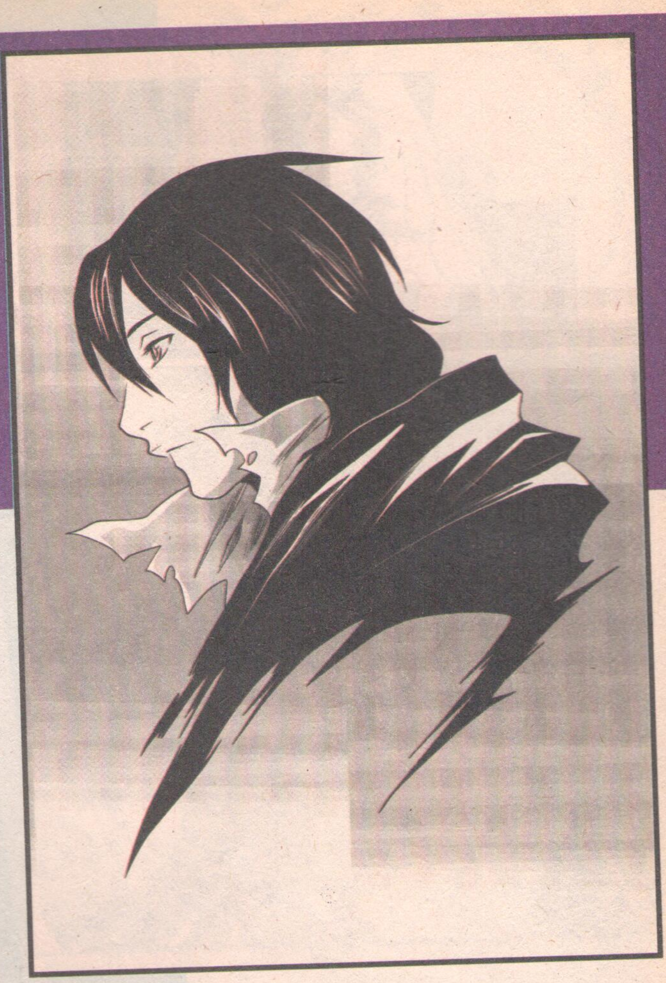
Eu gosto bastante da Kat e Rocco. Sempre gostei de personagens mais quietos e que ainda têm um ar engraçado. São personagens que marcam bastante presença mesmo tendo pouca participação na série.

NT- Você vê algo em comum entre você e a protagonista Raven?

Creio que não. Na verdade não cheguei a analisar isso muito a fundo, mas Raven é uma personagem com carisma e atitude, e isso já é um ponto forte num personagem. Raven é uma garota que se preocupa bastante com a







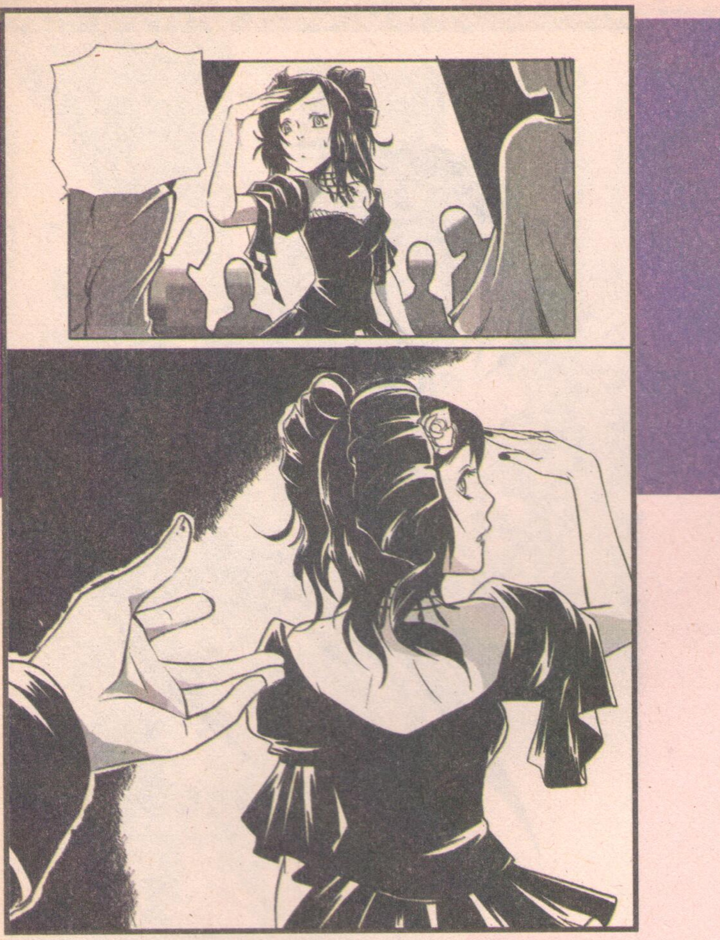
moda, e eu pelo contrário, não ligo muito para isso (risos).

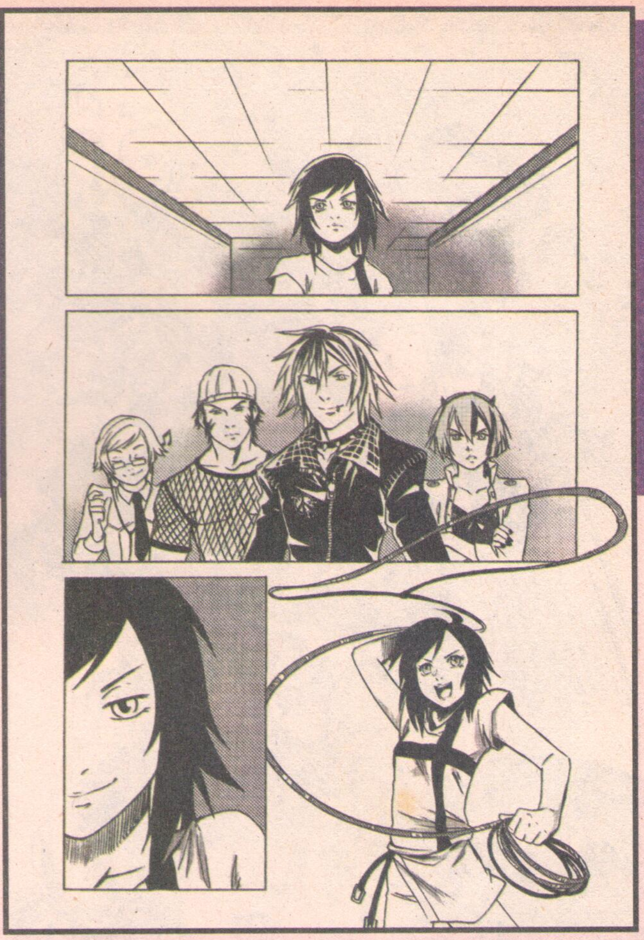
NT- Atualmente você está trabalhando em quê?

Atualmente eu trabalho com produção de Games na Ubisoft - São Paulo. Por enquanto eu estou dando um tempo com os quadrinhos para ficar mais estável no trabalho e buscar mais aprendizado. É uma área bem diferente dos quadrinhos, então tem sido um bom desafio.

NT- É muito difícil dar continuidade a um trabalho que já tem toda uma identidade (tanto narrativa como visual)? Como foi o caso de Vampire Kisses...

Com certeza é bem difícil. Ainda mais quando você não está desde o início de uma produção. Foi praticamente como pegar o bonde correndo. A química da equipe é diferente, as coisas são mais rápidas e não há um tempo para você realmente conhecer os personagens e se aprofundar no desenvolvimento deles. Uma vez que se muda o artista de uma série, toda a linguagem e abordagem é diferente porque essas são coisas que um artista não consegue copiar. Talvez esse tenha sido o ponto onde infelizmente eu não pude melhorar com as condições que me apresentaram. Mas por ser um trabalho, a gente coloca um capacete e vai para o campo de batalha. Com certeza vai doer, mas precisamos alcançar o ponto de chegada.





NT- Você se identifica (e se acha influenciada) por algum mangaká? Aproveitando, qual seu mangá preferido?

Durante minha vida eu já tive muitas influências de vários artistas como Nobuhiro Watsuki, Toshihiro Kawamoto, Kim Hyung Tae e tantos outros. Mas geralmente são coisas de momento e sempre que eu encontro algum artista que eu gosto muito, eu tento aprender e assimilar alguma coisa deles aos meus trabalhos, como a dinâmica, cores, sutilezas, composição e tantas outras coisas que devem ser levadas em consideração além do 'estilo'. Mas atualmente eu ando me desprendendo de artistas mais específicos e estudando mais o trabalho de cores e anatomia clássica. Atualmente, a única série que eu estou tendo tempo de acompanhar é Full Metal Alchemist, que aparentemente está no final e estou ansiosa para ver como a série será concluída. Mas ainda quero ler muitas outras séries que amigos meus me indicaram e parecem muito boas.

NT- Como desenhista, claro que você não fica presa a um estilo ou gênero, mas você tem preferência por algum gênero de mangás em específico? Por quê?

Creio que não. Como leitora eu gosto muito de qualquer gênero que eu ache interessante, seja comédia, terror, drama ou ação. Agora, como artista, eu gosto muito de desenhar algo que envolva ação, porque gosto muito de trabalhar a dinâmica da anatomia, mas também gosto de desenhar drama porque posso desenvolver mais a diagramação de diversas formas. Mas se fosse escolher entre desenhar para um público mais masculino ou feminino, eu ficaria confortável com ambos. Ainda mais porque no mercado de quadrinhos, para poder ter mais chances de trabalho e poder evoluir a qualidade do seu trabalho, o artista não pode ficar preso em um único gênero. E muito menos ficar limitado apenas ao mangá. Acredito que independentemente do gênero que me passarem, eu aceito o desafio e pesquiso as formas de linguagem que eu possa aplicar para atingir o público-alvo.

NT- Dizem que a criadora de Vampire Kisses é muito simpática e ativa, você chegou a ter algum contato com ela?

Infelizmente eu não tive muito contato com a criadora da história. Como eu tive um prazo bem apertado, não tivemos nenhum contato. Talvez esse tenha sido um dos fatores da produção ter sido tão difícil. Quando o criador e o artista estão muito afastados é difícil você ter uma relação mais próxima com o próprio projeto. Mas ela sempre enviava feedbacks das páginas sobre o que ela tinha gostado e estava sempre incentivando. Gostaria de tê-la conhecido melhor, quem sabe no futuro.

NT- Vampire Kisses está tendo uma grande aceitação e a editora já revelou estar muito satisfeita com o resultado. Enquanto trabalhava na série, você percebia esse potencial?

Eu fico muito feliz que a aceitação tenha sido tão boa apesar de todos os contratempos que tivemos durante a produção do último volume. Mas acho que todo artista gostaria muito de voltar no tempo e refazer muita coisa que já fez, porque sempre tem algo que a gente poderia fazer melhor. E em Vampire Kisses não foi diferente. Tivemos artistas para fazer a arte-final, cenários e retículas em outro estúdio e foi uma grande batalha para enviar tudo no prazo e isso rendeu muitas dores de cabeça (risos). Produções grandes como essa envolvem muitos outros artistas, e vi que lidar com tudo isso para manter a consistência do trabalho não é nada fácil.

NT- Vampire Kisses possui diversos livros lançados, você acredita na possibilidade de novos mangás baseados na série surgirem?

Eu acho bem possível, ainda mais porque tramas com vampiros estão em alta e como a escritora ainda deve estar escrevendo mais romances, acho que não demora muito até ela propor uma continuação.

GARO

No ano de 2005, surgiu aquela que viria a ser a maior revolução no gênero Tokusatsu, talvez desde sua invenção. Com um roteiro extremamente bem construído, personagens cativantes e ação eletrizante, GARO atrai um novo público. E para os saudosistas, é a chance de não viver mais só de "tokusatsu passado".

Por Paulo Lescault

A PRESA DOURADA

Desde o início da civilização, a humanidade é atacada por Horrors, demônios que vivem no Makai. Eles encontram brechas nas sombras de corações humanos, e aproveitando-se do yin que neles encontram, invadem seus domínios em busca de alimento e destruição. Para combatê-los, surgiram os Cavaleiros Makai, com armaduras e espadas tão poderosas que selam esses demônios.

Kouga Saejima é um Cavaleiro Makai do distrito oriental, antissocial e devotado, cujo único objetivo de vida é, aparentemente, derrotar Horrors. Numa de suas incursões, ele salva Kaoru Mitsuki, jovem pintora, de ser atacada por um humano possuído numa galeria de arte. Kaoru, apesar da ordem de Kouga, não consegue abandonar o local da luta, e quando o demônio é finalizado pela espada de Kouga, seu sangue é espirrado sobre ela.

Nesse momento, a jovem deveria ter sido morta por Kouga: quando um humano é manchado pelo sangue de um Horror, a ele restam apenas cem dias de vida e uma morte de dor lancinante. O dever do Cavaleiro Makai é matar esse humano e poupá-lo de tal sofrimento, mas Kouga fraqueja, sob a justificativa de usar Kaoru como isca para os demônios, que sentirão e perseguirão o cheiro do sangue e assim poderão ser mais facilmente eliminados.

Os ataques a Kaoru tornam-se recorrentes, e ela vai morar na mansão de Kouga, que vive com seu mordomo e amigo, Gonza, sempre muito polido, mas afetuoso com o patrão. Kaouru é órfã, assim como Kouga, e desde muito tempo frequenta sessões de psicanálise com o dr. Karune Ryuuzaki, querendo entender o significado de um livro de figuras, desenhado por seu pai, que mostrava um cavaleiro dourado lutando contra demônios, e cuja última página estava em branco segundo suas memórias.

Enquanto isso, Kouga cumpre as ordens das três Guardiãs, meninas de face angelical e aparência infantil. São elas que indicam a ele quais Horrors devem ser eliminados. A essência desses demônios persiste no mundo, na espada de Kouga. Para isso, a espada deve ser purificada e os restos de Horrors, materializados em adagas, mandados de volta ao Makai.

Quando a vida de Kouga já parece estar atribulada o suficiente, surge Rei, o Cavaleiro Makai ZERO do Distrito Ocidental, a princípio para atrapalhar seu caminho. Além de ter a personalidade tão forte quanto a de Kouga (e de ser, ao contrário do rival, expansivo e sarcástico), Rei procura por vingança. Algum tempo antes, seu mestre e pai de criação, e a garota que amava foram mortos por um Cavaleiro Makai que ele supõe ser GARO.

Kouga liga-se cada vez mais a Kaoru, cuja vida está por um fio, e pretende salvá-la. Os demônios, enquanto isso, cada vez mais fortalecidos, ameaçam fazer uma invasão catastrófica. E a revelação por trás do passado do pai de Kouga, brutalmente assassinado quando o filho ainda era uma criança, está cada vez mais próxima.

PRODUÇÃO

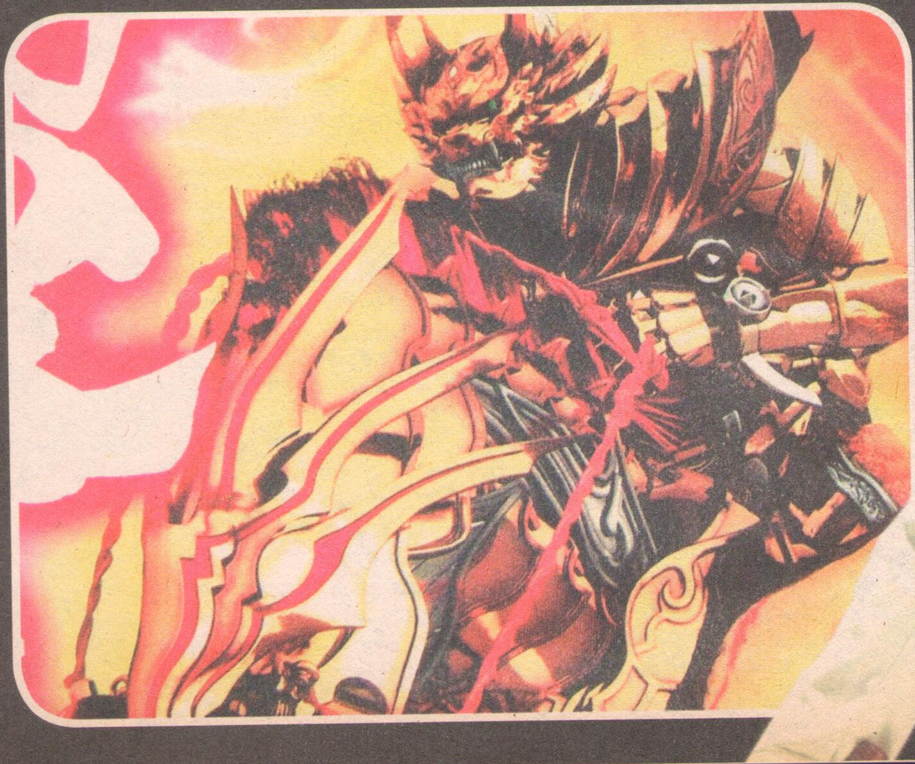
Para quem até hoje vive de repetecos de séries Tokusatsu da infância, GARO é definitivamente a redenção: nunca uma série de ação japonesa teve tantas qualidades. O roteiro é um primor, extremamente bem amarrado, e apesar de fazer jus ao gênero em que se insere, nada é gratuito. A fórmula dos episódios é a do "monstro da semana", tal como nos Super Sentai, mas todos os acontecimentos estão interligados por uma história muito maior, que vai sendo desenrolada no decorrer dos episódios.

A criação da série e sua direção se devem a Keita Amemiya, o que já mostra a que veio GARO. Amemiya trabalhou em diversas séries do gênero, tanto como criador, quanto como diretor de episódios. Pode-se citar Winspector, Jiban, Jetman, Kamen Rider J. Portanto, GARO é estritamente uma evolução natural do gênero, adequando-o ao público mais velho: aquele que cresceu acompanhando Tokusatsu. Tanto é assim, que a série é uma precursora de um novo filão, como no slogan em inglês veiculado pela TV Tokyo, exibidora original: "Hyper Midnight Action Drama". Há, além disso, uma influência nítida do cinema de fantasia recente, a notar de O Senhor dos Anéis, com idiomas artificiais místicos e batalhas épicas.

Além de Amamiya, dirigiram também episódios da série Makoto Yokoyama (responsável pelas sequências de ação), de Power Rangers e Ultraman Mebius, e Kengo Kaji (também de Mebius), com roteiro de Yûki Kobayashi. Há espaço para algumas experimentações, e alguns episódios possuem um estilo próprio, com câmera mais nervosa, por exemplo.

O clima em GARO é bastante soturno, com grande influência de filmes de terror, o que cria uma atmosfera mais realista para os Horrors, menos estilizados que aqueles monstros de borracha a que estamos acostumados. Além disso, o investimento em efeitos visuais é impressionante, dada a sofisticação de CGs que só encontra paralelo em grandes produções do cinema. Sobretudo nas lutas envolvendo os Cavaleiros Makai (ou seja, vestida a armadura) e os demônios há muitos efeitos em computação gráfica, o que faz de GARO uma das mais caras produções japonesas para a TV.

As principais cenas de ação numa série do gênero, no entanto, são as performances de artes marciais envolvendo os atores, não tem jeito. E nisso, GARO também consegue se superar, sendo muitas vezes as cenas live action dos atores desmascarados tão eletrizantes ou mais do que as cenas de armadura. Os movimentos são incríveis, sobretudo em lutas de espada, muito bem realizadas por Konishi e Fujita, Rei e Kouga respectivamente. Investiu-se também na filmagem em diferentes e interessantes locações japonesas, portanto não há nenhum estigma tipo "pedreira da Toei" nas paisagens da série, bem diversificadas.



NOTAS

Poucas histórias podem se dar ao luxo de ter tantos personagens cativantes, e não há um personagem em GARO que não seja. Mesmo Kodama, serviçal das meninas Guardiãs que não fala uma palavra, é carismático. Todos, protagonistas, antagonistas, coadjuvantes são personagens bem construídos e de personalidades interessantes.

A relação entre Kouga e Kaoru é um capítulo à parte. Existe uma tensão permanente entre os dois que extrapola a relação de herói e mocinha. Kouga se apega à garota, apesar de ainda ser antissocial demais para demonstrar qualquer palavra ou sentimento de aprovação. O trabalho da atriz Mika Hijii merece ser destacado pela meiguice de uma personagem cheia de dúvidas existenciais, de temores, mas forte o suficiente para passar confiança ao homem frio e marcado que a protege.

Quem acompanha doramas sabe o quanto a questão cultural da demonstração de afeto em público é sensível aos japoneses. Mesmo nas maiores histórias de amor, não há beijos, quando muito, cabeça encostada no ombro. O romance que se desenvolve entre Kouga e Kaoru é assim, sutil, mas muito bem fundamentado nas interpretações dos dois atores, que tornam às vezes um simples olhar numa cena de amor esfuziante, mais que um beijo.

Não se pode deixar de citar o anel falante Zaruba, que auxilia Kouga em sua missão, sempre com conselhos amigáveis e inteligentes. O anel, de aparência de caveira, um dos "madougu", foi dublado por ninguém mais, ninguém menos que Hironobu Kageyama, o famoso cantor japonês responsável por aberturas de Dragon Ball Z, Os Cavaleiros do Zodíaco e integrante do grupo JAM PROJECT.

Vá lá que Kageyama não dá nenhuma interpretação brilhante a Zaruba, que fala sempre com as mesmas entonações. Mas, quem liga? Ter a voz de Kageyama num anel falante carismático é muito divertido. A jóia de Rei, Silva, também tem uma voz famosa, aliás. É a dubladora Ai Orikasa, a Ryouko de Tenchi Muyo. Ambos aparecem ao vivo no especial GARO GAIDEN, a reprodução de um estranho sonho que Kaoru teve durante sua hospedagem na mansão de Kouga, vestidos com fantasias renascentistas.

São tantos destaques em GARO, que fica difícil enumerar todos, e a trilha sonora é um deles. As músicas incidentais carregam profundidade e identidade que poucas obras conseguem. Da dupla de compositores Kouichi Outa e Shinji Kinoshita, os instrumentais têm uma atmosfera imersiva, com muitos instrumentos e acordes orientais e coros de vozes. As cenas de ação são acompanhadas por músicas eletrizantes, da mesma forma, com destaque para as guitarras.

As canções ficaram a cargo do JAM Project, de Kageyama (que inclusive interpreta a canção da segunda abertura da série), e do grupo formado pelos atores da série, o GARO PROJECT, na maior parte interpretadas por Masaki Kyomoto, o dr. Ryuuzaki.

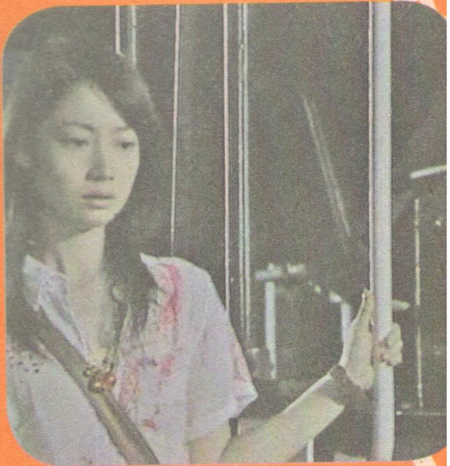
ÉPICO

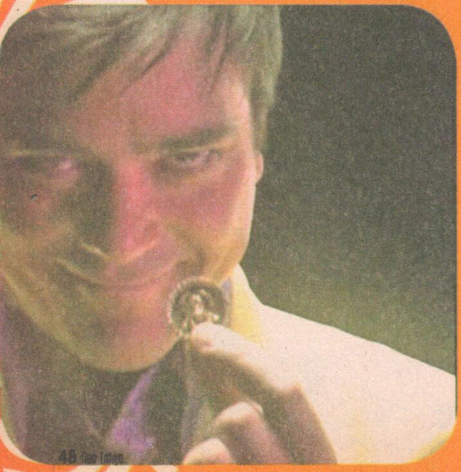
O roteiro é amarrado numa teia de acontecimentos dentro de um mundo ficcional muito bem construído (leia mais abaixo). Kouga, quando criança, viu seu pai Taiga Saejima, que era quem detinha então o título de GARO, assassinado por uma figura misteriosa. Isso faz com que ele se engaje num duro treinamento para poder se tornar um Cavaleiro Makai.

Cumprindo seu dever, ele obedece às ordens das três Guardiãs, que intermedeiam o projeto de eliminação dos Horrors. Quando decide transformar Kaoru em isca, mal sabia Kouga que seguindo seu coração ele penetrava ainda mais no destino dos fatos.

Kaoru procurava por explicações para o livro de gravuras de seu pai, um pintor deprimido e workaholic, em que constava um cavaleiro dourado lutando contra demônios, e a página final em branco. Ele havia sido salvo pelo GARO anterior. Kaoru, além disso, tinha uma marca muito maior do que aquela deixada pelo sangue do Horror que a atingira.

A lenda do Cavaleiro Makai, cujo yin lhe dominara a existência, está cada vez mais próxima dos fatos que cercam todos. Esse Cavaleiro





em vez de derrotar Horrors, como os outros Cavaleiros Makai faziam, alimentava-se deles, aumentando seu poder de forma espantosa. Quando absorvesse o milésimo Horror, ele se tornaria imortal. Para isso, planeja a vinda à Terra de Meshia ("Messias" em japonês), a rainha dos demônios, para então absorvê-la. Infiltrados no convívio dos protagonistas estão as criaturas corrompidas que desejam tal futuro obscuro para o mundo. Já Meshia tem seus próprios planos.

Não há de se dizer mais sobre os acontecimentos da série, sem que se revele muitos spoilers que poderiam ser a tristeza de quem gostaria de começar a acompanhar GARO. O que se pode dizer, contudo, é que GARO, para muito além de ser um tokusatsu convencional, do "monstro da semana" – ainda que com visual e temática adulta –, trata-se de um épico com todas as características que o marcam.

De uma jornada tanto introspectiva dos protagonistas (pois se trata de uma obra de forte influência do misticismo oriental), que se aproveitam de seus dilemas e marcas do passado para crescerem como pessoas, quanto de uma jornada épica, no melhor sentido da ação, em que tudo tem um princípio e uma correlação.

O MUNDO DE GARO

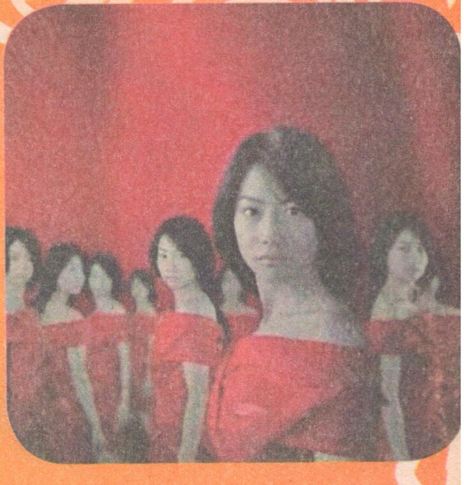
Os Cavaleiros Makai são guardiões da humanidade, responsáveis pelo banimento dos Horrors para o Makai. Suas espadas e suas armaduras são forjadas com o metal de alma, que apenas os iniciados conseguem manejar. Suas armaduras são tão poderosas, que só podem ser usadas por até 99.9 segundos, sob o risco de destruir os Cavaleiros, que além disso devem ter autocontrole o bastante para não se deixarem possuir pelo yin.

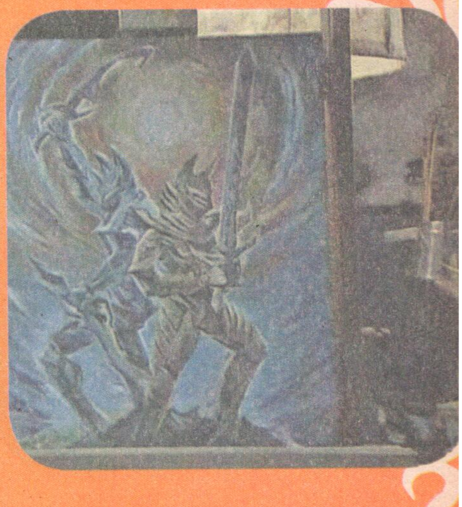
Madou é o nome dado à força de que eles dispõem, materializada numa série de artefatos e poderes místicos. A madougu é uma jóia de consciência própria, forjada por sacerdotes para auxiliar os Cavaleiros Makai. Cada um tem suas próprias características, e além de agirem como sagazes conselheiros de seus companheiros, também possuem poderes especiais.

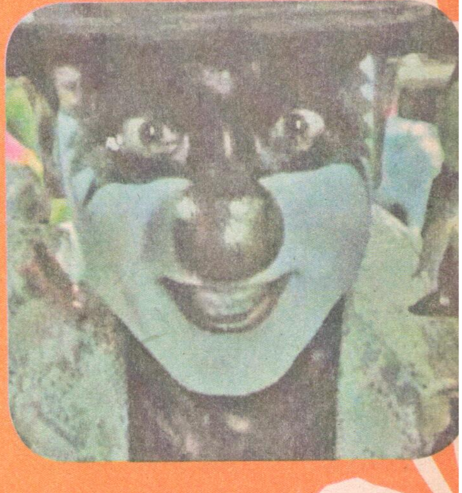
O Fogo Madou é um dos melhores elementos de purificação, e é usado em técnicas de luta, rituais de cura e no isqueiro de Kouga, cuja chama ao se aproximar do olho de um humano possuído por um Horror, distingue sua pupila das comuns. O Fogo também é aspergido nas espadas e armaduras, aumentando consideravelmente o poder dos Cavaleiros.

Há, ainda, os Cavalos Madou, armaduras douradas que agem como leais cavalos, e que são conseguidas após um teste de introspecção pelos Cavaleiros, que devem demonstrar seu autocontrole e seu despojamento de sentimentos pesados de modo definitivo.

A intermediação da ação dos Cavaleiros se dá através dos Guardiões, entidades que em geral não são homens nem Horrors. As ordens de Kouga vêm de três meninas vestidas como anjinhos: Ker, Ber e Ros. Kodama, atendendo as ordens das meninas, entrega uma carta com







as ordens especiais, que demônio havia entrado nos domínios humanos, quais seus objetivos. Essas ordens são queimadas pelo Fogo Madou no isqueiro de Kouga, e as letras, num idioma secreto, pairam no ar diante do Cavaleiro.

Esse mesmo idioma é falado pelas criaturas mais antigas e poderosas do mundo, e é dominado também pelos Sacerdotes Makai, tradicionais aliados e amigos dos Cavaleiros Makai. São eles que forjam e consertam artefatos dos guerreiros, como o isqueiro e o anel Zaruba. Eles também conseguem manipular encantos e feitiços, e usam pincéis poderosos para traçar selos misticos. A mãe de Kouga, Rin Saejima, era uma Sacerdotisa, que manteve o histórico de relação próxima entre sacerdotes e cavaleiros, casando-se com o GARO anterior. Dentre outros sacerdotes, destacam-se os velhos Amon e Garai, e Jabi, amiga de infância de Kouga que desperta grande poder.

Por fim, os maiores inimigos dos Cavaleiros Makai são os Horrors, demônios que aproveitam brechas criadas através de uma profusão de yin para invadir o mundo humano em busca de alimento. Eles fazem isso em geral através de portais criados por objetos que possuem relações sombrias com humanos. Têm a forma enegrecida e esquelética, e suas habilidades variam muito. Alguns são voadores, outros aquáticos. Há os que usam objetos como forma de ataque, de relógios a correntes. Em geral seu objetivo é sugar vidas humanas, e podem possuir homens e mulheres como meio de se cumprir o objetivo.

PERSONAGENS

Kouga Saejima (Hiroki Konishi) – GARO: Jovem devotado, faz do objetivo de sua vida eliminar Horrors no Distrito Ocidental. Não se relaciona com ninguém a não ser seu mordomo, Gonza, e seu anel Zaruba. Seu passado deixou nele marcas muito dolorosas, já que seu pai, o GARO anterior, foi assassinado na sua frente. Conhecer Kaoru fez com que suas perspectivas mudassem, ela lhe deu nova razão para viver. Kouga passa a entender que eliminar Horrors não faz diferença estritamente, já que é natural que eles continuem invadindo o mundo humano. O importante é proteger as pessoas que por eles são atacadas.

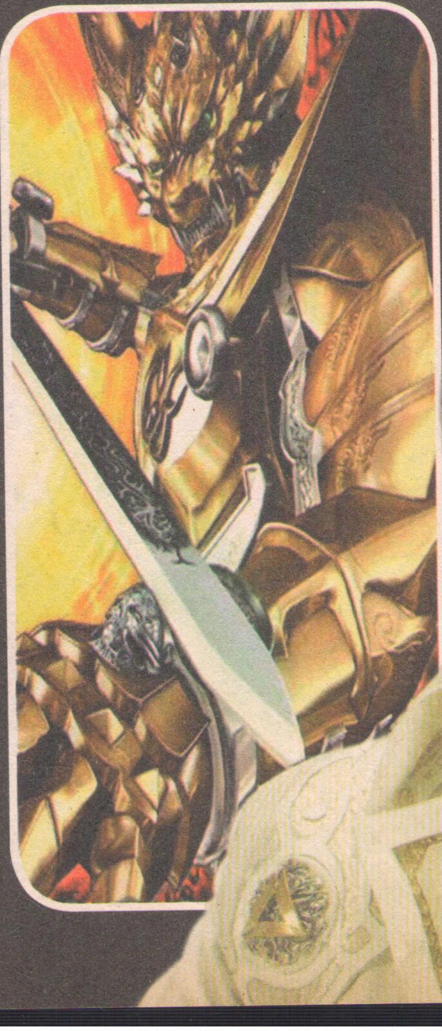
Kaoru Mitsuki (Mika Hijii): Jovem e bonita, Kaoru tem uma grande força interior, mas sua vida é um poço de problemas. Apesar de talentosa, não consegue projeção como pintora, e tem que se virar com bicos, estando cheia de dívidas. Sua relação com o pai, já falecido como a mãe, é mal resolvida, porque ele dedicava pouco tempo à família e um sonho recorrente que ela tem com seu livro de gravuras de um cavaleiro dourado a intriga. Kaoru foi marcada de muitas formas pelo destino dos Cavaleiros Makai na Terra, a princípio por ter mais apenas cem dias de vida, já que fora tocada pelo sangue demoníaco.

Rei/ Ginga Suzumura (Ray Fujita) – ZERO: Despachado e impulsivo, também tem marcas no passado. Seu pai, antigo ZERO, e a garota que amava, Shizuka, foram mortos por um Cavaleiro Makai, e desde então o objetivo da vida de Rei é se vingar. Ele tem certeza de que foi GARO quem vira matando Shizuka, e por isso parte atrás de Kouga, por muitas vezes saindo de sua jurisdição, o Distrito Oriental.

Gonza (Yukijirou Hotaru): Mordomo de Taiga, permaneceu trabalhando como mordomo de Kouga, e foi seu maior amigo e quem acolheu o garoto após a morte do pai. É muito gentil e generoso, tem a fala cheia de fórmulas de cortesia e polidez quando se dirige aos demais. Também é inteligente, e conhece a fundo a história dos Cavaleiros Makai, através dos livros. A vinda de Kaoru para a mansão dos Saejima parece ter particularmente o agradado.

Zaruba (Hironobu Kageyama): O anel Madougu que pertence a Kouga, tem uma aparência de caveira, é sagaz e sempre disposto a aconselhar o amigo. Além disso, possui poderes que em muito auxiliam Kouga durante as batalhas. Uma parte de seu corpo foi regurgitada em forma de aliança, com a qual Kouga presenteou Kaoru. É assim que eles sabem onde a jovem está, e se há demônios a rodeando.

Silva (Ai Orikaa): Madougu que Rei usa como um pingente em volta do pescoço, tem personalidade própria, e assim como Zaruba, vive para dar conselhos úteis ao Cavaleiro Makai que está com ela. Pertencia ao pai de Rei, e está certa de que foi Garo que o matou e a Shizuka.



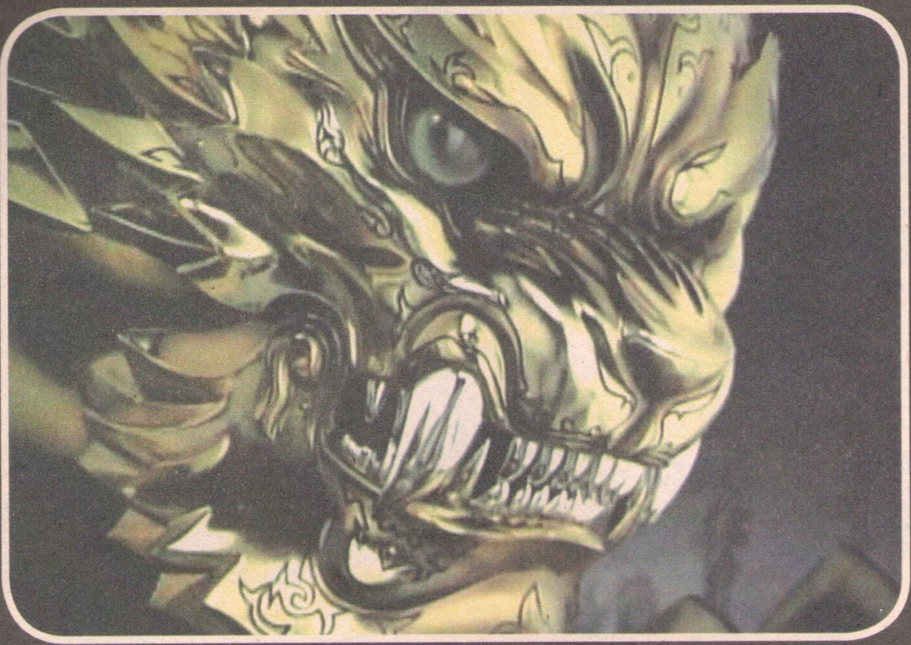
Dr. Karune Ryuuzaki (Masaki Kyomoto): Psicanalista com o qual Kaoru se consulta, aparentemente recebendo dinheiro em troca, por conta de uma pesquisa. Muito gentil, está sempre disposto a ouvir Kaoru, e a auxiliá-la em seus problemas, sobretudo aqueles envolvendo suas memórias do livro de gravuras.

As 3 Guardiães: Ker, Ber e Ros são três sacerdotisas (ou "cães de guarda") de aparência muito jovem, ar angelical e fala misteriosa. São elas que dão as ordens a Kouga e as responsáveis pelo ritual da Repatriação Forçada, em que a essência dos Horrors derrotados por GARO são enviadas ao Makai, às dúzias, na forma de pequenas adagas. Têm estreita relação com Kodama (Mark Musashi).

Taiga (Hiroyuki Watanabe) e Rin Saejima: Pai e mãe de Kouga. Rin era uma Sacerdotisa Makai que morreu muito cedo, de doença. Já Taiga criou o filho sozinho, com auxílio de Gonza, enquanto treinava Barago, um antigo pupilo, que não chegou a receber o título de GARO. Sem discípulos formais, Kouga se engaja após a morte do pai em treinar para substituí-lo.

Jabi (Yasue Sato): Amiga de infância de Kouga, treinou para ser uma Sacerdotisa Makai e deixou o convívio de Kouga. Volta, tempos depois, quando é acusada de matar o Sacerdote Amon. Impressiona-se com Kouga, e mostra-se nitidamente atraída por ele. É exímia nas artes marciais, e muito poderosa na magia.

Sacerdote Amon: Um velho Sacerdote Makai, Amon conheceu Taiga e o ajudou forjando as

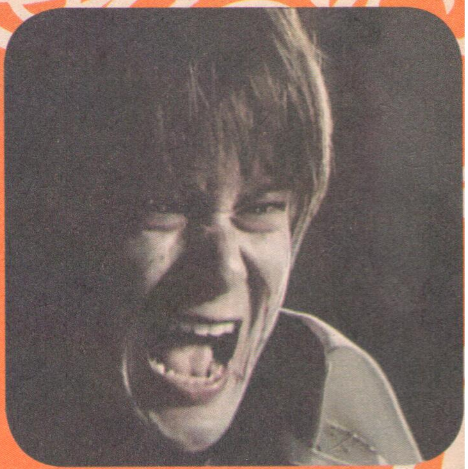


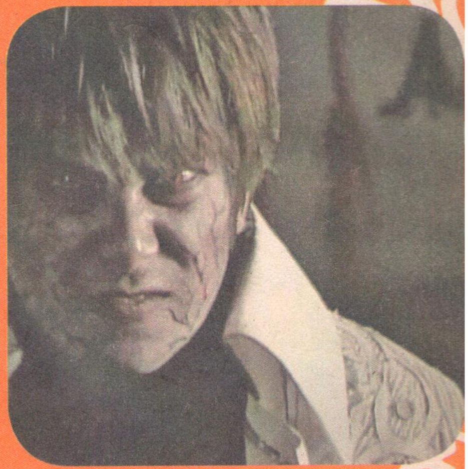
armas que usava, o isqueiro e o anel Zaruba. Sua última partida de uma modalidade mística de xadrez com Taiga ficou suspensa por vinte anos, até que Kouga o reencontra, quando são revelados segredos. Pouco depois, morre assassinado, aparentemente por Jabi.

O Cavaleiro Negro – KIBA: Trata-se de lendária figura que, ao invés de eliminar Horrors, alimentava-se deles. Apossa-se de corações com desejos sombrios, onde o yin predomina, e neles institui a sede de poder. Quem se conjuga a ele torna-se por demais poderoso, podendo inclusive ultrapassar o tempo de uso das armaduras de metal de alma. Seu objetivo é se alimentar do milésimo Horror, após o que deverá ser imortal.

Meshia: É a mãe de todos os Horrors, na forma de uma deusa gigantesca, de pele alva, cabelos negros e de corpo nu cravado de marcas demoníacas. Apesar de muito poderosa, invadir o mundo humano lhe custaria energia demais, por isso seus planos são cuidadosos, e sua chave para sair do Makai, bem escolhida.

Personagens de "A Fera da Noite Branca": nesse especial, que se inclui após os acontecimentos da série de TV (incluídos no dito "Capítulo da Presa Negra"). Rin é uma garotinha aprendiz de sacerdotisa que encontra Kouga quando este vai até Kantai, sob ordens de Amon, que se comunicava com ela do além. O demônio Legules se aproximava, e o ritual do vilarejo, quando uma flecha de fósforo deveria ser lançada para que fosse fechada a Noite Branca, hora da invasão dos demônios, é subestimado. Kouga e Rei vão ao vilarejo e encontram o intempestivo Tsubasa (Shouma Yamamoto), Cavaleiro Makai DAN, irmão de Rin e a quem a menina gostaria que apenas voltasse a sorrir. Enquanto isso, Legules tenta aliar-se a Kouga para invadir o mundo.





RECEPÇÃO

GARO acertou em cheio o público que visava, cativando tanto a fãs de tokusatsu que já haviam crescido, quanto ao público mais acostumado com outras mídias, que viu na série algo de inovador. Produzido pela Tohokushinsha, teve a série original de 25 capítulos exibida entre outubro de 2005 e março de 2006, e o especial em duas partes exibido em dezembro do último ano, tudo pela TV Tokyo.

Como não poderia deixar de ser, recebeu uma boa linha de merchandising no Japão, em que se destacam os bonecos lançados pela BanDai, riquíssimos em detalhes tanto faciais e de articulação, quanto das armaduras. Essas figuras são semelhantes à linha S.I.C. de Kamen Rider, e muito festejadas entre colecionadores. Foi lançado, também pela BanDai, um jogo para Playstation 2 intitulado Golden Knight GARO.

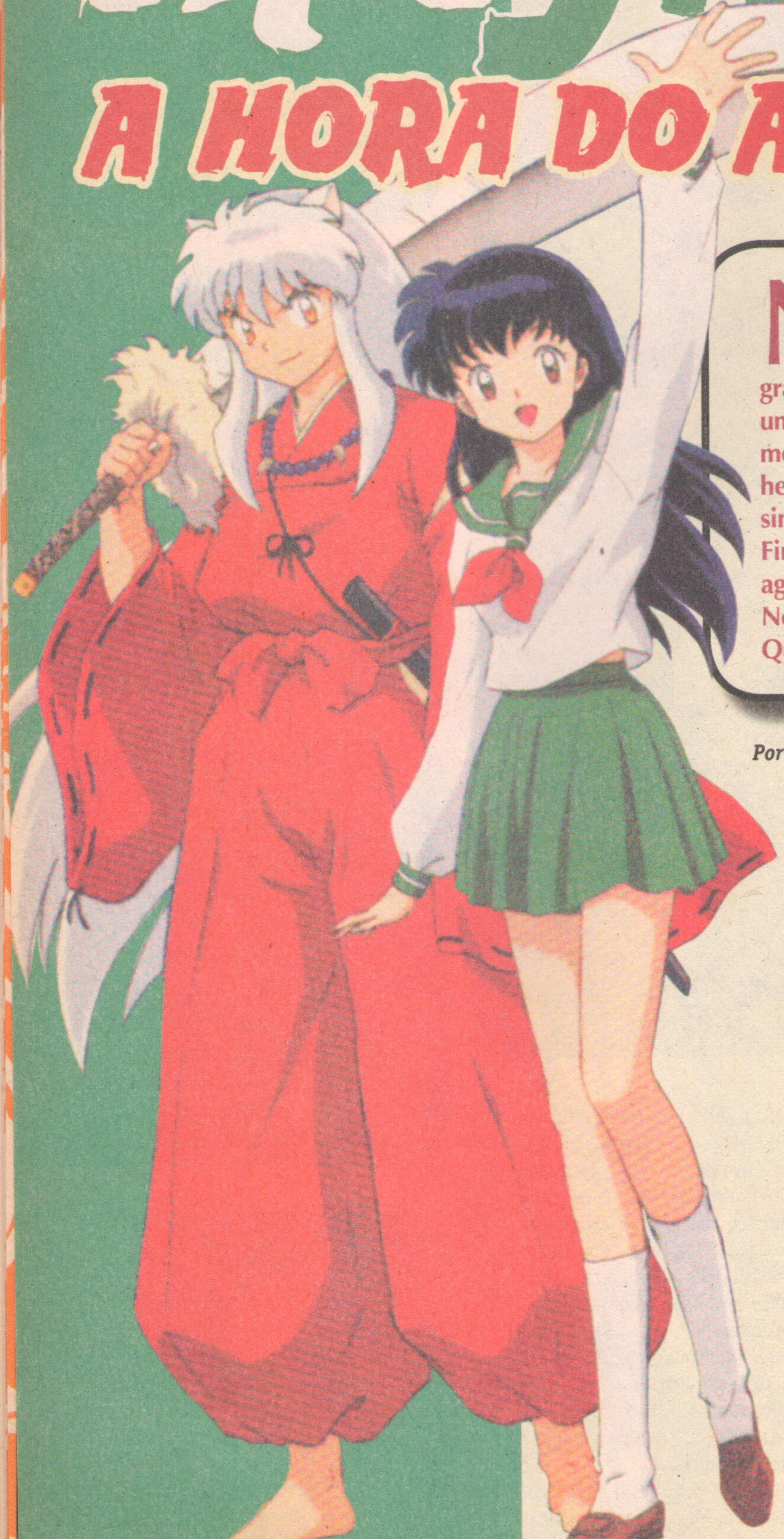
Além do Japão, a série foi exibida também na Malásia (8TV), na Itália (MTV) e na Espanha (Buzz), onde inclusive ganhou um caprichado lançamento em DVD. No Brasil não há qualquer previsão de exibição, mas a série é bastante conhecida entre os fãs de tokusatsu. Por não ter direitos registrados no Brasil, pode ser assistida através de fansubbers, que legendaram todos os episódios em português.

A Tohokushinsha anunciou para 2010 a estreia de um filme em 3D, a ser lançado nos cinemas japoneses, que recontaria a história da série de TV. O título deve ser GARO – Red Requiem, e a equipe de direção foi mantida.

Se você gosta de boas histórias, lutas eletrizantes de artes marciais e espada, personagens carismáticos e efeitos especiais de primeira qualidade, não pode perder Garo.

INUYASHA

A HORA DO ATO FINAL



No dia 16 de Julho de 2009, os fãs de animê do mundo inteiro se surpreenderam com uma notícia inesperada: InuYasha, um dos grandes sucessos de Rumiko Takahashi, ia ganhar uma nova série de animê para completar os acontecimentos do mangá. Chamada de InuYasha Kanketsuhen, a série logo foi anunciada para uma exibição simultânea nos EUA sob o nome de InuYasha – the Final Act. O animê estreou no mês de Outubro e agora você fica sabendo de detalhes aqui na sua Neo Tokyo. A batalha pelos fragmentos da Jóia de Quatro-Almas nunca foi tão emocionante.

Por Fábio Garcia

A SÉRIE ANTIGA

Para quem viveu preso num poço durante os últimos 14 anos e não sabe o que é InuYasha a gente explica: em 1996, a famosa autora Rumiko Takahashi decidiu fazer uma série diferente de seus antigos sucessos. Acostumada com comédias românticas com pitadas fantásticas, ela desenvolveu e criou obras-primas como Urusei Yatsura (Turma do Barulho, no Brasil) e Ranma ½. Seu mangá seguinte seria uma história shonen (para meninos) focando lutas, e assim ela criou InuYasha.

Tudo começa quando Kagome Higurashi pula num poço do templo onde mora e é tragada para a época feudal japonesa. Lá ela quebra acidentalmente a Jóia de Quatro Almas, elemento que consegue potencializar o poder dos youkais (monstros). Para ajudar a resgatar os fragmentos da jóia, Kagome é acompanhada por InuYasha, um meio-youkai que não está nem um pouco interessado em ajudar a garota. Como fazer para que ele ajude? Simples, só dar uma kotodama (um "colar") mágico que o derruba no chão toda vez que Kagome grita a palavra "Senta!". Domesticado como um cachorrinho desobediente, InuYasha se vê obrigado a sair com Kagome atrás da misteriosa jóia.

A premissa da história é bem simples, mas ela vai se tornando mais densa e mais com-

plexa. Por exemplo, há uma estranha relação entre Kagome e Kikyou, a antiga guardiã da jóia. Kikyou faleceu em combate tentando proteger a jóia... do próprio InuYasha. Na verdade tudo não passava de uma trama do vilão Narak. Com seu poder de assumir formas de outras pessoas, Narak conseguiu semear a discórdia entre o casalzinho apaixonado Kikyou e InuYasha.

Mais personagens vão sendo adicionados à história. O grupo principal de personagens é formado por InuYasha (que só está nessa porque é obrigado), Kagome (que deseja reunir os fragmentos porque foi ela a responsável pela quebra da Jóia de Quatro Almas), Shippou (uma raposa criança que ficou órfã), Mirok (um monge tarado que tem uma maldição em sua mão por culpa do Narak) e Sangô (caçadora de youkais que perdeu toda a sua tribo por causa do Narak).

Como deu pra perceber, Narak é o tipo de vilão que gosta de ferrar com todo mundo. Na verdade, Narak, no princípio, era um bandido chamado Onigumo. Estando prestes a morrer, foi ajudado por Kikyou, e logo se apaixonou por ela. Ao ver a aproximação de Kikyou e InuYasha, Onigumo fez um pacto com centenas de youkais e se transformou na criatura chamada de Narak. Seu prazer é separar as pessoas, e deseja tomar a jóia para corrompê-la e ficar mais poderoso.

Não podemos esquecer também de Sesshoumaru, o irmão mais velho de InuYasha, que é um youkai por completo, e nem de Kouga, o youkai lobo que é apaixonado por Kagome. E no meio da história ainda temos Kikyou, que tem sua alma revivida e passa a habitar um corpo novo. Com todas as peças posicionadas, Rumiko Takahashi só precisava brincar no seu tabuleiro.

InuYasha ganhou uma série animada dia 16 de outubro de 2000. Para os padrões da época, era muito bem feito, cheio de ação e com uma trilha sonora empolgante. Infelizmente a série teve alguns revezes por causa da exibição simultânea à publicação do mangá, afinal eles precisavam enrolar quando alcançavam a autora. Durante a segunda "temporada" do animê muitos episódios fillers (de enrolação) foram criados para o animê, o que desgastava um pouco a qualidade do desenho.

A série é muito arrastada por causa da própria estrutura de histórias da Rumiko Takahashi. Acostumada com séries de humor, que precisam apenas de um grupo de personagens e vários acontecimentos que ficam rodando em torno das mesmas situações, ao fazer uma série shonen de luta ela acabou usando a mesma estrutura. Grande parte da série funciona como na estrutura abaixo:

InuYasha e seus amigos procuram Narak para derrotá-lo —> Derrotam Narak, mas ele é poderoso e foge. Então ele se esconde num lugar com uma barreira mágica —> InuYasha e seus amigos procuram uma maneira de fazer um upgrade em suas habilidades. —> InuYasha aprende uma nova técnica capaz de derrotar a barreira de Narak —> InuYasha e seus amigos procuram Narak para derrotá-lo —> Derrotam Narak, mas ele é poderoso e foge. Então, ele se esconde num lugar com uma barreira mágica.

O grosso é isso. Outros plots são reaproveitados várias vezes durante a série, como a questão da Sangô e seu irmão Kohaku, que é controlado por Narak, as histórias do misterioso Sesshoumaru, as brigas do triângulo amoroso Inuyasha – Kagome – Kouga etc. Por doze anos a série se arrastava nessa estrutura, ocasionalmente quebrada por um surto criativo de Rumiko Takahashi (como, por exemplo, uma saga filler no mangá do Exército dos Sete).

Narak também é um dos vilões da história dos animês que mais tem capangas, todos seus "filhos". O interessante é que eles não são submissos, todos têm uma personalidade forte, mas obedecem seu "pai" por temor. Casos de rebeldia acontecem, como Hakudoshi e Kagura, e suas punições servem como exemplo para os outros assistentes de vilão.

Depois de todos esses problemas, o animê foi encerrado com 167 episódios e quatro filmes longa-metragem. O animê terminou sem um final, pois se esperava que a série fosse retomada mais cedo ou mais tarde. Curiosamente, essa não foi a única série de animação da Rumiko que terminou sem usar o final do mangá: Ranma ½ também não teve sua série concluída.

O TÉRMINO DO MANGÁ

A série continuava no mangá, publicado semanalmente na Shonen Sunday. Inuyasha e seus amigos continuaram com seus upgrades e caçadas ao Narak enquanto a série evoluía muito pouco. Mesmo assim isso não afetou a sua popularidade, principalmente por conta do carisma dos personagens. A autora sabia desenvolver cada um, e as mortes sempre eram emocionantes.

Foi quando Rumiko anunciou que seu mangá entrava na reta final. Foram meses preparando os peões para a grande batalha, até que finalmente começou a luta pela Jóia de Quatro Almas. A luta final aconteceu, Narak foi derrotado e Kagome se livrou da maldição que a jóia dava pra todo mundo que a protegia. Depois de derrotar Narak, o amor de Kagome e InuYasha foi posto à prova dentro da Jóia de Quatro Almas.

O mangá foi encerrado no volume 56, e no Brasil foi lançado em 112 volumes pela Editora JBC. Foi o primeiro mangá no Brasil a ultrapassar os 100 volumes. O final foi tranquilo, mas satisfatório. Geralmente os fãs da autora reclamam que ela não sabe concluir seus mangás (o término de Ranma ½, agora publicado também pela JBC, é bem fraco), mas ficaram satisfeitos com o fim que ela deu aos personagens que acompanharam durante 12 anos os leitores.

Depois de InuYasha a autora descansou um pouco e já começou sua nova série, chamada Kyoukai no Rinne (o nome internacional da série é RIN-NE), que mostra a visão da autora do mundo dos shinigamis. Ao contrário do que esperavam, as aventuras do shinigami Rinne e da garota Sakura estão mais para o estilo de Ranma ½ que para o estilo de InuYasha, mostrando que a autora decidiu deixar de lado a parte de lutas e investir mais no humor.

Foi quando os fãs foram pegos de surpresa com o anúncio do novo animê de InuYasha, feito para contar a história dos últimos 21 volumes da série. Entra em cena InuYasha – The Final Act.

"A primeira imagem promocional é uma cena com InuYasha recebendo Kagome do poço, que é uma das cenas bonitas do último capítulo do mangá. Usaram essa cena para mostrar que esse é realmente o ato final."

A SÉRIE NOVA

A nova série de InuYasha foi anunciada no Japão com toda pompa. A primeira imagem promocional é uma cena com InuYasha recebendo Kagome do poço, que é uma das cenas bonitas do último capítulo do mangá. Usaram essa cena para mostrar que esse é realmente o ato final.

A maior parte da equipe do primeiro animê foi chamada de volta para continuar o trabalho. Se não fosse por esse hiato de cinco anos, poderíamos dizer simplesmente que o primeiro episódio de InuYasha – The Final Act poderia ser o 168° episódio da série normal. Depois da belíssima abertura da banda Do As Infinity, a clássica melodia do título do episódio entrega que tudo será bem semelhante ao que já havíamos visto nos outros episódios da primeira série.

Obviamente, algumas mudanças são claras: a colorização do animê está impecável, assim como as cenas de ação. A série agora é exibida em widescreen e em alta definição. Dá para notar a qualidade do ato final só pelo encerramento. Enquanto o telespectador é embalado pela música With You da banda AAA, o vídeo alterna cenas da primeira série de animação com outras feitas para esse encerramento. A diferença de qualidade é gritante, principal-

"Já vi muitos perguntando "mas será que vai ser o fim mesmo?". Com toda a certeza sim."

mente quando aparece a cena da Kikyou sendo cremada (presente no primeiro episódio da primeira série).

O primeiro episódio do ato final não se preocupa com marinheiros de primeira viagem: a história já é lançada como se todo mundo tivesse visto os episódios anteriores, um acontecimento meio estranho ao se perceber que o episódio anterior fora exibido cinco anos antes. Um resuminho seria bom, pois qualquer um se confundiria com a enorme quantidade de informações nesse primeiro episódio.

Interessante é perceber que, além da equipe e do estúdio, houve um esforço para manter os dubladores. Todos os atores que imortalizaram os personagens estão lá, até mesmo as vozes dos coadjuvantes. A dubladora da mãe da Kagome, praticamente uma figurante sem falas, foi mantida. Lembrando que, ao contrário da versão japonesa, a versão brasileira da série sofreu muito com mudanças de vozes.

Uma questão que muitos pensaram é que a série seria suavizada para ser melhor aceita pelo público norte-americano. Muitas séries já estão sendo amenizadas já visando a exportação. Os fãs ficaram temerosos, principalmente os que viram a versão suavizada pela Televix (que foi a versão exibida no Brasil). Para quem tem medo de censura pode ficar tranquilo: o primeiro episódio só mostra que sangue é um detalhe que não será poupado. Logo nas primeiras cenas já vemos Kohaku decepando um youkai e o sangue esguicha como num filme de Quentin Tarantino.

A série já começa com os vilões roubando o fragmento de Kagome. Tanto Kagura quanto Hakudoshi planejam uma vingança contra Narak, mas ele consegue que Hakudoshi seja morto pelo grupo de InuYasha. Depois chega a vez de Kagura morrer e encontrar sua "liberdade". O que se segue são os heróis se aperfeiçoando e enfrentando novos inimigos, como o efêmero Byakuya. Este tem a função de observar a evolução dos heróis para anunciar para Narak.

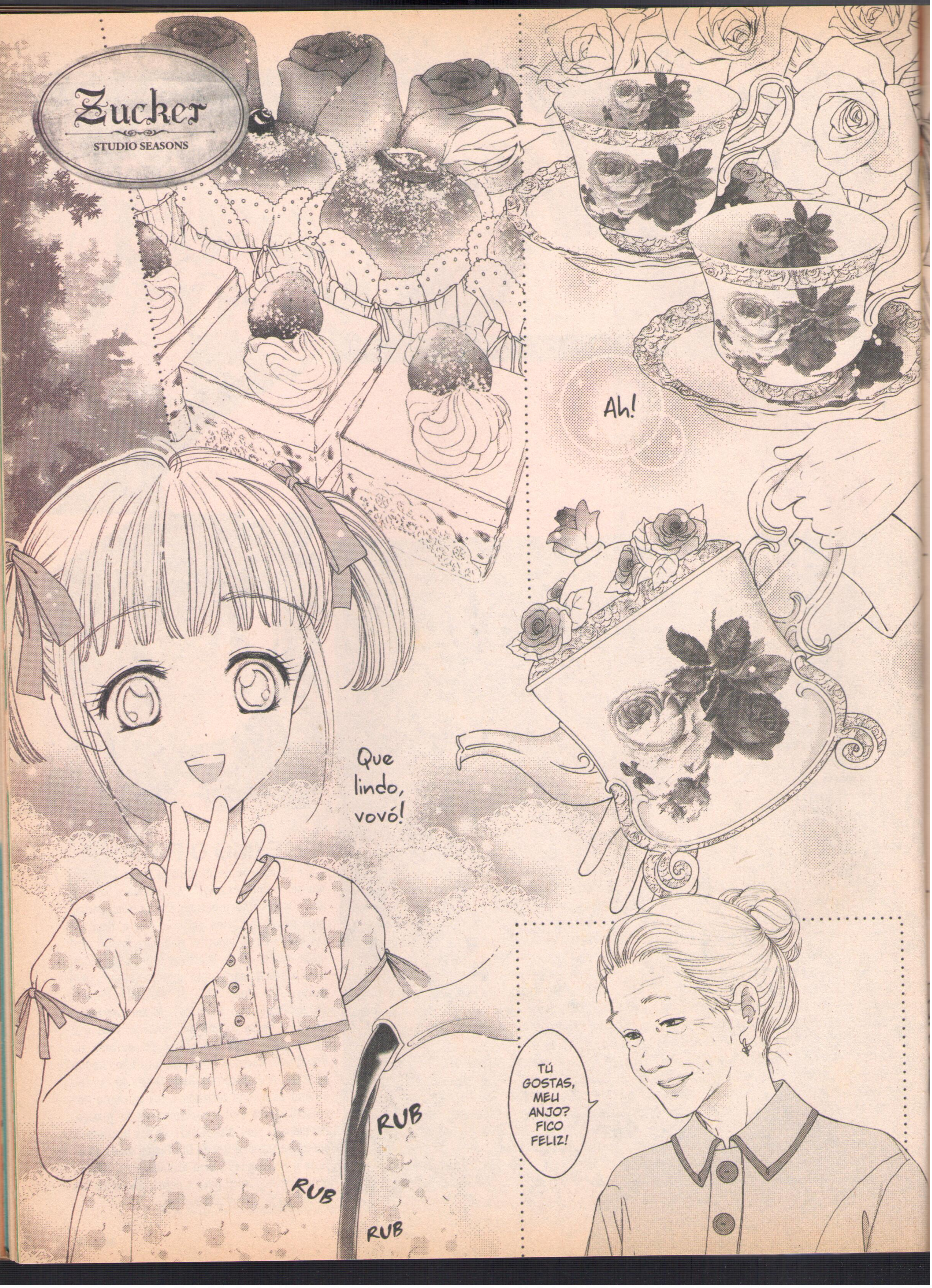
Um ponto fraco é a corrida que dão com a série. Por quererem encerrar com poucos episódios, os acontecimentos são pincelados e corridos. Por exemplo: no segundo episódio há um acúmulo de acontecimentos simultâneos concentrados: Kagura encontra Narak, Kouga consegue sua arma nova, Kohaku abandona o grupo do Inuyasha, Inuyasha encontra Kikyou e Sesshoumaru luta contra Moryomaru. Se fosse a série antiga, cada um desses acontecimentos geraria um capítulo diferente, na série nova, tudo parece corrido e sem importância. Detalhe que muitos acontecimentos do mangá foram pulados e outros tiveram sua aparição alterada.

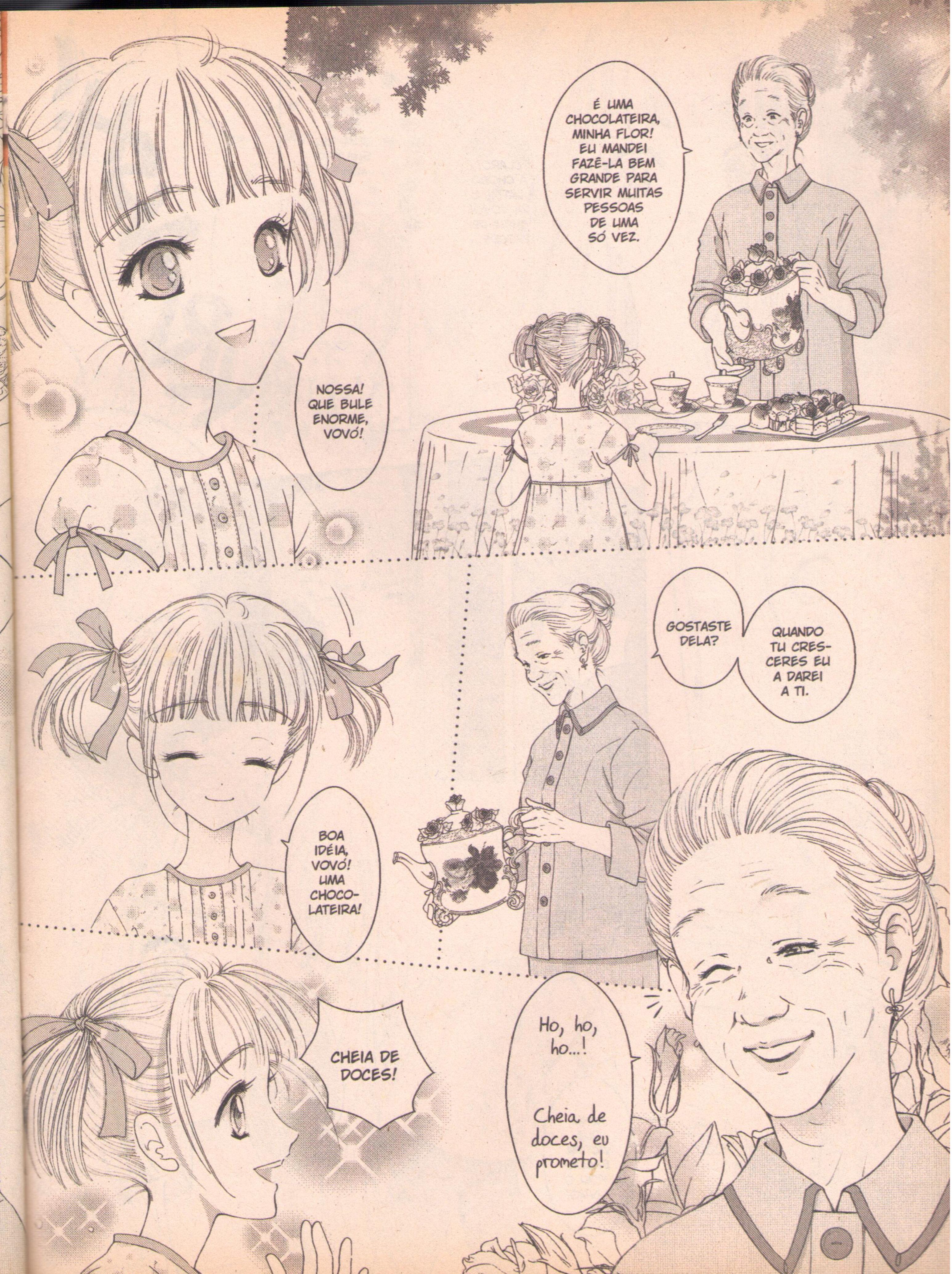
Logo a batalha se arma e todos precisam derrotar Narak de uma vez por todas, mas a morte do vilão não é o suficiente pra acabarem os problemas, afinal, Kagome e InuYasha precisam enfrentar a provação final da Jóia de Quatro Almas.

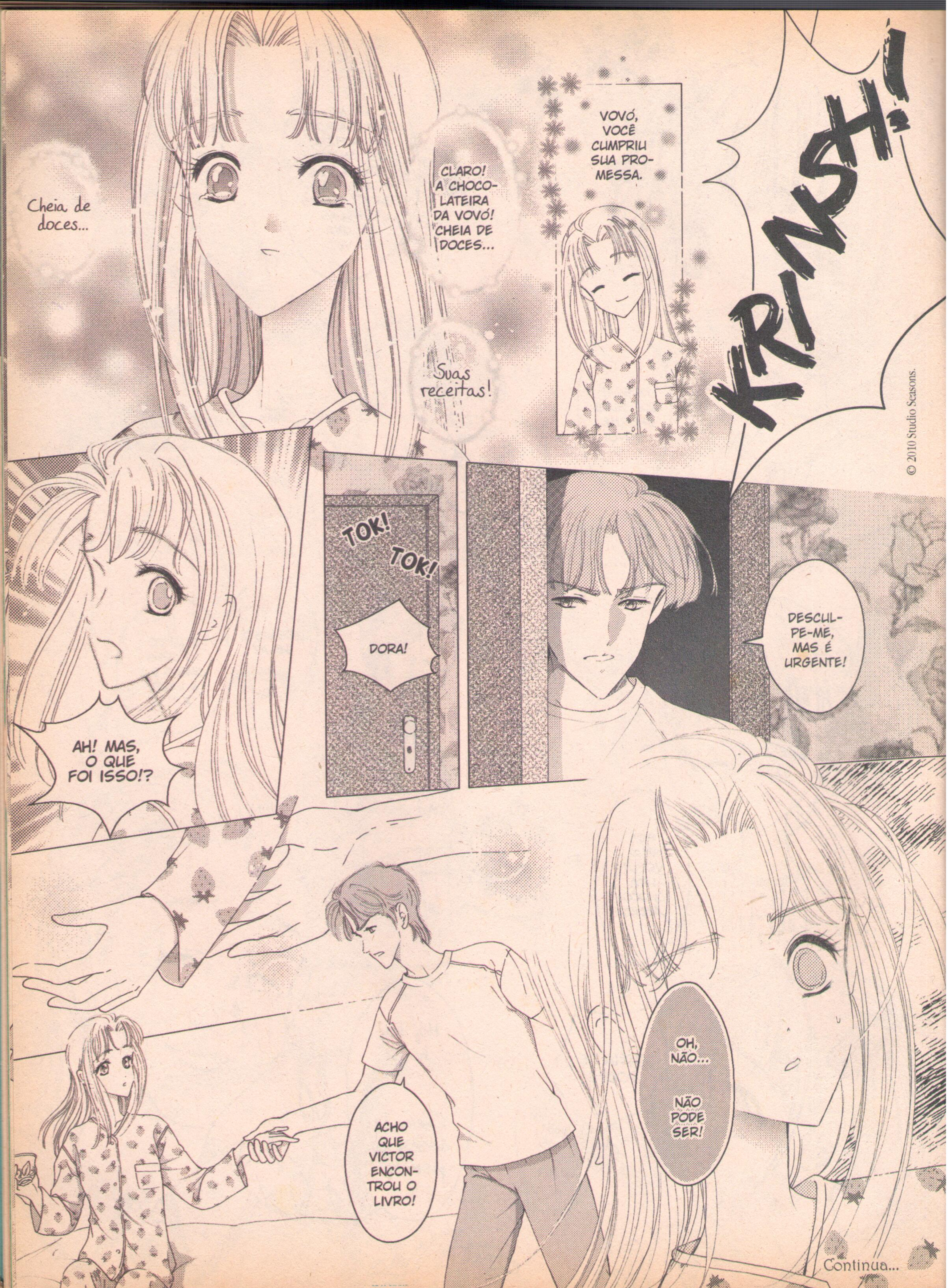
Com exibição simultânea nos EUA pela Internet, InuYasha – The Final Act mostra uma tendência que visa minimizar a pirataria. Tendo o episódio exibido gratuitamente uma hora após a exibição japonesa, os americanos não veem mais a necessidade de baixar o episódio. Naruto e One Piece já contam com exibição assim.

É MESMO O FIM?

Já vi muitos perguntando "mas será que vai ser o fim mesmo?". Com toda a certeza sim. Os fãs não precisam ficar preocupados, pois dessa vez eles poderão ver o final de InuYasha. Infelizmente, não há a menor previsão de estréia no Brasil. A Televix já perdeu os direitos da série, que agora é cuidada pela própria Viz (que cuida de Naruto e Bleach, por exemplo, na América). Mesmo assim as chances desse animê ser exibido aqui vão diminuindo, pois a série só foi exibida no Brasil pelo Cartoon Network, mas não chegou ao final. A exibição na Rede Globo só rendeu polêmicas e uma retirada estratégica no 26° episódio para evitar reclamações da justiça. Parece que será difícil para os fãs brasileiros acompanharem o fim de InuYasha, mas o fã da série é acostumado com dificuldades. Afinal, esperar cinco anos para a continuação de um animê não é pra qualquer um.


Zucker
STUDIO SEASONS
Ah!
Que lindo, vovó!
TÚ GOSTAS, MEU ANJO? FICO FELIZ!
RUB
RUB
RUB

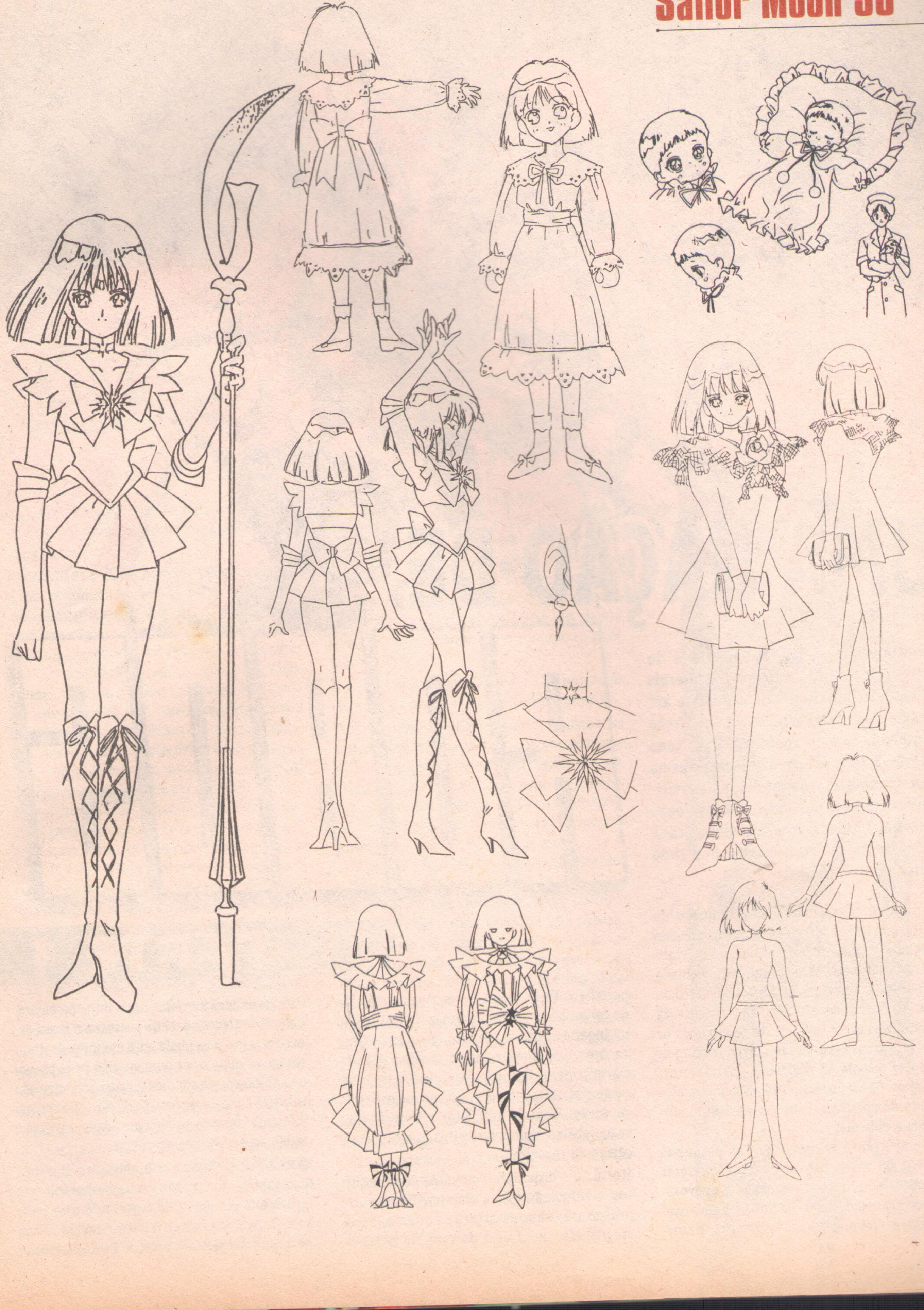

NOSSA! QUE BULE ENORME, VOVÓ!
É UMA CHOCOLATEIRA, MINHA FLOR! EU MANDEI FAZÊ-LA BEM GRANDE PARA SERVIR MUITAS PESSOAS DE UMA SÓ VEZ.
GOSTASTE DELA?
QUANDO TU CRESCERES EU A DAREI A TI.
BOA IDÉIA, VOVÓ! UMA CHOCOLATEIRA!
CHEIA DE DOCES!
Ho, ho, ho...!
Cheia de doces, eu prometo!


Cheia de doces...
CLARO! A CHOCOLATEIRA DA VOVÓ! CHEIA DE DOCES...
Suas receitas!
VOVÓ, VOCÊ CUMPRIU SUA PROMESSA.
KRINSH!
AH! MAS, O QUE FOI ISSO!?
TOK! TOK!
DORA!
DESCULPE-ME, MAS É URGENTE!
ACHO QUE VICTOR ENCONTROU O LIVRO!
OH, NÃO...
NÃO PODE SER!

Continua...

© 2010 Studio Seasons.

Sailor Moon SS



Por Thiago Yamachita

UMA NAÇÃO DE ROBÔS

PARTE 1

Máquinas de guerra, combatentes do futuro, seguranças, enfermeiros, heróis de resgate, potentes calculadoras e até mesmo chefes de cozinha. Seja na ficção ou na vida real, os robôs estão por toda a parte. A cada dia novas descobertas na área da robótica e de inteligência artificial contribuem para o aperfeiçoamento dessas máquinas que se aproximam cada vez mais do ser humano. Ao que tudo indica esse século é dos robôs.

O Japão, líder mundial nas pesquisas de robótica, já possui previsões de uma sociedade integrada com os seres mecânicos em vinte ou trinta anos. De fato, o mundo imaginado por muitos autores de ficção científica, como Isaac Asimov, pode não estar tão distante da realidade. Os robôs hoje em dia já auxiliam os seres humanos em várias tarefas como cirurgias médicas, resgate de vítimas de terremotos, trabalhos na indústria e até mesmo simples tarefas domésticas. E novas possibilidades surgem a cada dia.

É importante ressaltar que as pesquisas envolvendo robôs não se limitam aos seres mecânicos em formato humanóide que povoam nossa imaginação. Esse robô presente em nosso imaginário teve origem numa peça do dramaturgo tcheco Karel Capek na qual um autômato de forma humanóide era capaz de fazer tudo no lugar do homem. De fato, quando se trata da área da robótica, as diferentes nomenclaturas para designar os variados tipos de máquinas ou tecnologias podem causar certa confusão. Visando um maior esclarecimento segue abaixo alguns conceitos que tangem o campo da robótica:

Robô: Um dispositivo, ou grupo de dispositivos, eletromecânicos ou biomecânicos capazes realizar trabalhos de maneira autônoma, pré-programada, ou através de controle humano. São destinados a tarefas como linha de montagem, cirurgias, resgate de pessoas em situações extremas etc. São geralmente usados para alcançar locais onde o ser humano não pode chegar ou habitar com segurança (como o robô enviado pela NASA para a exploração de Marte). Possuem diferentes formas, geralmente adaptados para a tarefa específica que executam.

Andróide: Termo originalmente significa qualquer ser que tenha forma de homem (em oposição à ginóide, termo utilizado para seres com forma feminina). Porém, devido a sua extensa utilização nas obras de ficção científica,

> **"O Japão, líder mundial nas pesquisas de robótica, já possui previsões de uma sociedade integrada com os seres mecânicos em vinte ou trinta anos."**

o termo passou a ser utilizado para designar robôs com forma humana, independente do sexo ao qual se assemelha.

Ciborgue: É um organismo cibernético, isto é, um organismo dotado de partes orgânicas e mecânicas, geralmente com o objetivo de melhorar suas capacidades utilizando tecnologia artificial. Podemos encontrar vários exemplos de ciborgues na ficção. Em Star Wars, por exemplo, Darth Vader e General Grievous podem ser classificados como ciborgues. Na vida real, porém, ciborgues seriam aquelas pessoas que utilizam tecnologia cibernética para superar ou reparar deficiências físicas em seus corpos. Neste caso, um homem que possua uma perna mecânica seria um ciborgue.

Alguns cientistas acreditam num futuro em que praticamente todos nós seremos ciborgues. Isto é, teremos algum aparato cibernético em nossos corpos, sejam chips eletrônicos ou membros mecânicos. Nesse cenário, a integração do homem com a máquina visa uma maior qualidade de vida para a humanidade. A máquina não só nos permitiria façanhas físicas inimagináveis como também proporcionaria maior longevidade e, porque não, a vida eterna. Apesar de parecer algo impossível, os grandes avanços científicos nos levam a questionar cada vez mais qual o limite do potencial humano.

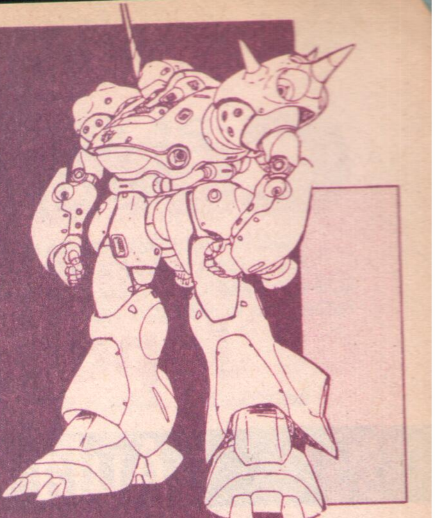
Inteligência Artificial: Na condição de máquina, os robôs necessitam de um programa, ou dispositivo computacional que os faça funcionar. Isto é, que vá orientá-los em suas tarefas e no modo como eles irão interagir com o ambiente. Na busca por máquinas cada vez mais semelhantes a nós, em conjunto com os avanços da robótica, se desenvolvem em pesquisas de inteligência artificial (IA para os íntimos). IA consiste em dispositivos computacionais que simulem a capacidade humana de resolver problemas, pensar ou, de forma mais ampla, ser inteligente. A IA também se abrangeu a reproduzir faculdades humanas como a criatividade, autoaperfeiçoamento e uso da linguagem. No que diz respeito aos robôs, o desenvolvimento de uma AI cada vez mais perfeita, isto é, mais semelhante à mente humana é uma questão complexa, pois nem nós mesmo podemos definir precisamente o que se entende por inteligência.

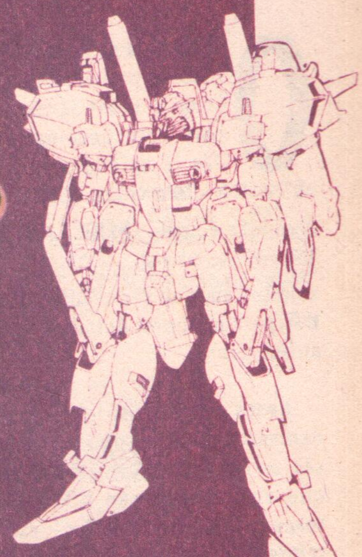
Robótica: Basicamente, é o ramo da tecnologia que trata do estudo e desenvolvimento de robôs.

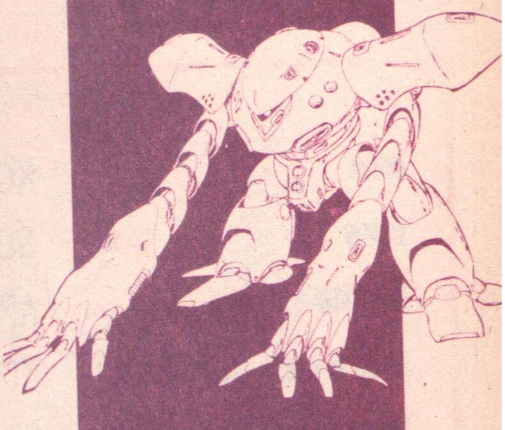
Mechas: Estes são figuras bastante comuns em obras de ficção científica e muito queridos pelos japoneses, estando presentes em vários mangás e animês. Mecha consiste de um robô gigante (geralmente bípede) controlado por um piloto ou controlador. Geralmente é utilizado como máquina de guerra e possui forma antropomórfica ou de animal.

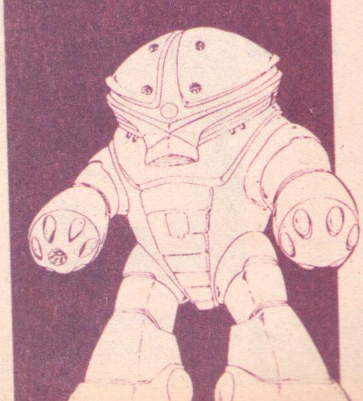
Apesar de se considerar que a primeira aparição de um Mecha foi na obra de H.G. Wells, Guerra dos Mundos (onde alienígenas invasores pilotavam gigantescos robôs de três pernas), as máquinas são bastante populares no Japão, chegando a formar um gênero de animes. Este gênero, onde geralmente os mechas e seus pilotos são os personagens principais, iniciou-se com a publicação do mangá Tetsujin 28-go (conhecido como Homem de Aço no Brasil ou Gingantor nos EUA) de Mitsuteru Yokoyama em 1956 (que foi animado posteriormente em 1963). Porém o gênero só veio a se popularizar com o lançamento de Gundam de Yoshiyuki Tomino em 1979. Neo Genesis Evangelion de Hideaki Anno, lançado em 1995, é outra série de grande sucesso que também utiliza Mechas em sua trama.

Confira na próxima edição como os japoneses se tornaram os maiores desenvolvedores de robôs do mundo! Não perca.









Curso RELÂMPAGO de Japonês

areae
escola de mangá
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

Aula 47

Professor: Kenji Kihara

Olá!Na aula de hoje iremos aprender sobre os pronomes demonstrativos. Como o nome já diz, eles servem para você demonstrar as coisas. Nós já aprendemos a afirmar um objeto usando o verbo **DESU**. Um exemplo:

A caneta é azul – **PENWA AOI DESU.** (ペンはあおいです) Sempre lembrando que o sujeito tem que ser seguido pela partícula **WA** (para melhores detalhes veja as edições anteriores).

Nesta edição usaremos os pronomes demonstrativos para formar uma frase. Elas são as famosas palavas Isto, Isso, Aquilo, que em japonês são **KORE**, **SORE**, **ARE**, respectivamente. **KORE** é usado para um referencial perto, o **SORE** é utilizado para um referencial de média distância, e **ARE** é para um referencial longe.

Vamos ver algumas frases de exemplo:
Isto é uma borracha – **KORE WA KESHIGOMI DESU**
Isso é uma cadeira – **SORE WA ISU DESU**
Aquilo é uma mesa – **ARE WA TSUKUE DESU**

Lembre que os pronomes demonstrativos estão como sujeitos, por isso precisam ser seguidos da partícula **WA**.
A estrutura da frase resume da seguinte maneira:
(Pronome demonstrativo) **WA** (objeto) **DESU.**
Mas também podemos apenas demonstrar as coisas usando os pronomes. Como no caso em que você aponte para algum referencial. Por exemplo, alguém lhe pergunta: "Qual você quer?" e você aponta para o objeto e diz: "**SORE**" – "Esse!". Muitas vezes nem precisamos montar a frase completa.

mão

手

て

TE

Isto	KORE	これ
Isso	SORE	それ
Aquilo	ARE	あれ
Isto é uma borracha	KORE WA KESHIGOMU DESU	これはけしごむです
Isso é uma cadeira	SORE WA ISU DESU	それはいすです
Aquilo é uma mesa	ARE WA TSUKUE DESU	あれはつくえです
Isto é um(a) _____	KORE WA _______ DESU	これは________です

Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

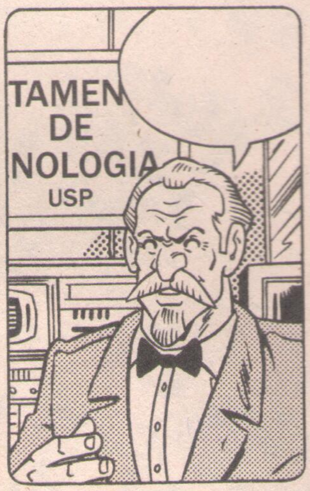
Aula 22

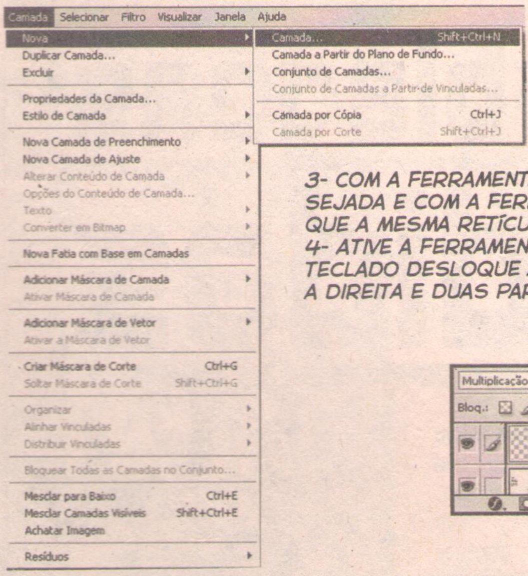
SOBREPONDO RETÍCULAS E CRIANDO CAMADAS

CONFORME VIMOS NA LIÇÃO ANTERIOR PODEMOS APLICAR UMA RETÍCULA SOBRE QUALQUER DESENHO, CRIANDO ASSIM AQUELE TOM DE CINZA TÃO COMUM AOS MANGÁS. SE, NO ENTANTO, QUISERMOS CRIAR UM TOM MAIS ESCURO SOBRE AQUELE JÁ APLICADO, CRIANDO ASSIM UMA ÁREA DE SOMBRA, DEVEMOS SOBREPOR UMA NOVA RETÍCULA; E O MÉTODO A SEGUIR É ESTE:

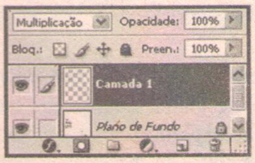
1- CRIE UMA NOVA CAMADA (CAMADA + NOVA + CAMADA).
2- NA PALETA CAMADAS, CLIQUE NA SETA AO LADO DO ITEM NORMAL E SELECIONE MULTIPLICAÇÃO, PARA TORNAR A CAMADA TRANSPARENTE.

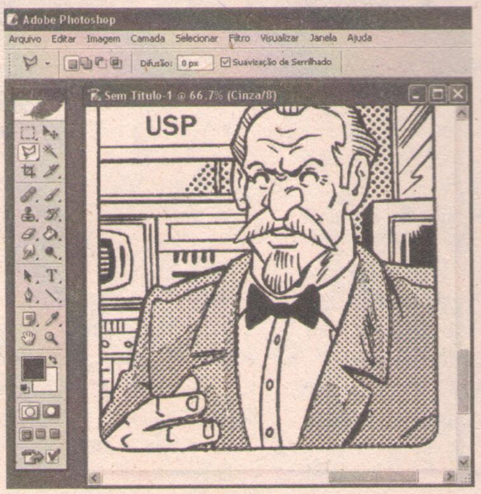
Por Arthur Garcia

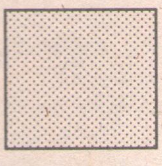

TAMEN
DE
NOLOGIA
USP

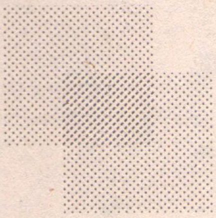

Camada Selecionar Filtro Visualizar Janela Ajuda
Nova
Duplicar Camada...
Excluir
Propriedades da Camada...
Estilo de Camada
Nova Camada de Preenchimento
Nova Camada de Ajuste
Alterar Conteúdo de Camada
Opções do Conteúdo de Camada...
Texto
Converter em Bitmap
Nova Fatia com Base em Camadas
Adicionar Máscara de Camada
Ativar Máscara de Camada
Adicionar Máscara de Vetor
Ativar a Máscara de Vetor
Criar Máscara de Corte Ctrl+G
Soltar Máscara de Corte Shift+Ctrl+G
Organizar
Alinhar Vinculadas
Distribuir Vinculadas
Bloquear Todas as Camadas no Conjunto...
Mesclar para Baixo Ctrl+E
Mesclar Camadas Visíveis Shift+Ctrl+E
Achatar Imagem
Resíduos
Camada... Shift+Ctrl+N
Camada a Partir do Plano de Fundo...
Conjunto de Camadas...
Conjunto de Camadas a Partir de Vinculadas...
Camada por Cópia Ctrl+J
Camada por Corte Shift+Ctrl+J

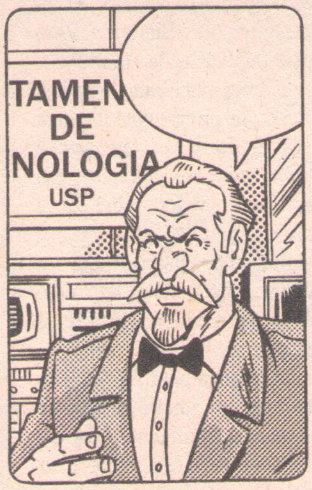
3- COM A FERRAMENTA LAÇO, SELECIONE A ÁREA DESEJADA E COM A FERRAMENTA LATA DE TINTA APLIQUE A MESMA RETÍCULA UTILIZADA ANTERIORMENTE.
4- ATIVE A FERRAMENTA MOVER E COM AS SETAS DO TECLADO DESLOQUE A RETÍCULA DUAS CASAS PARA A DIREITA E DUAS PARA O ALTO.


Multiplicação
Opacidade: 100%
Preen.: 100%
Bloq.:
Camada 1
Plano de Fundo


Difusão: 0 px
☑ Suavização de Serrilhado
Adobe Photoshop
Arquivo Editar Imagem Camada Selecionar Filtro Visualizar Janela Ajuda
Sem Título-1 @ 66,7% (Cinza/8)
USP



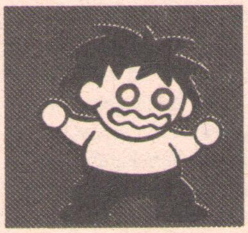



TAMEN
DE
NOLOGIA
USP

5- PARA FINALIZAR, NO MENU CAMADA, UTILIZE O COMANDO ACHATAR IMAGEM.

MAS TOME CUIDADO PARA NÃO SOBREPOR RETÍCULAS MUITO ESCURAS, OU O SEU DESENHO PODERÁ SE TORNAR UMA MANCHA EM PRETO...

OBS.: PARA ESTA LIÇÃO UTILIZAMOS O PROGRAMA ADOBE PHOTOSHOP.



Fique Ligado!
Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

<<Lição Anterior: *APLICANDO RETÍCULAS COMPUTADORIZADAS*
>>Próxima Lição: *CRIANDO EFEITOS NAS RETÍCULAS*

As Dublagens Perdidas

parte 1

Por Fábio Garcia

Todos os meses você lê aqui na Neo Tokyo matérias sobre grandes dublagens que pudemos acompanhar na televisão, cinema, em DVD. As matérias servem basicamente para relembrar grandes vozes que marcaram nossas séries favoritas quanto para informar quem não conhece. Nesta edição a matéria será um pouco diferente. Você sabia que há diversas dublagens de animês perdidas por aí? Séries e filmes que foram dublados, mas que nunca foram (e provavelmente nem serão) exibidos. Os motivos são diversos, e variam de acordo com o material. A única coisa que podemos dizer é que é um desperdício, pois poderíamos apreciar essas dublagens.

A dublagem perdida mais clássica aqui no Brasil é a do longa Princesa Mononoke, do Studio Ghibli. A distribuidora pretendia lançar o filme no Brasil por causa do sucesso no exterior, e chegou até a mandar o longa para ser dublado no Rio. O problema é que decidiram desistir de lançar o filme, e depois a distribuidora perdeu os direitos e ninguém nunca mais poderia ouvir a dublagem, certo? Errado! Curiosamente, a versão dublada em português aparece numa edição especial do DVD japonês do filme. Fernanda Crispim (a Keiko de YuYu Hakushô) faz a protagonista San e Peterson Adriano (o Koenma de YuYu Hakushô) cuidou da voz de Ashitaka. Destaque para Vera Miranda (a Tila do He-Man) como Lady Eboshi. A dublagem foi tão perfeccionista que as músicas foram lindamente dubladas. Os demais filmes do Estúdio Ghibli foram dublados e lançados, como A Viagem de Chihiro e O Castelo Animado.

A Abril também é uma das responsáveis por dublagens perdidas no Brasil. No auge do sucesso das vendas das fitas VHS de Dragon Ball Z, quando os filmes se acabaram a empresa não sabia mais o que fazer. Logo tratou de adquirir os dois longas-metragens da série Ranma ½, que na época só era conhecido por causa do mangá lançado pela Animangá. A empresa mandou os dois filmes para o Parisi Vídeo, estúdio que cuidava de grande parte dos animês da época, como Shaman King e Inuyasha, e logo dublaram bonitinho. O primeiro filme saiu nas bancas e não vendeu bem (talvez porque a série não era nem um pouco conhecida por aqui), então o segundo filme se tornou uma dublagem perdida. Curiosamente, quando a série chegou ao Brasil, dessa vez dublada pela Álamo, mantiveram muitas vozes desse elenco selecionado pelo Parisi, enquanto outros foram trocados. O exemplo maior foi a Akane Tendo, que era dublada pela Letícia Quinto nos filmes e passou a ser dublada pela Tatiane Keplmair na série (e curiosamente a própria Letícia foi dublar Nabiki, a irmã da Akane, na série de TV). Outro que foi mudado foi o Genma Saotome, que no Parisi foi dublado pelo Armando Tiraboschi (o Meowth de Pokémon) enquanto na Álamo ganhou a voz de Carlos Campanile (o Freeza de Dragon Ball Z). Das vozes que foram mantidas na série de TV foram: Márcio Araújo (Ranma versão homem), Fátima Noya (Ranma versão mulher), Márcia Regina (Shampoo), Wendel Bezerra (Ryoga), Hermes Baroli (Mousse), Tatá Guarnieri (Soun Tendo), Carlos Silveira (Happosai) e Fernanda Bulara (Azusa). É uma pena que não há maneiras de conseguir ver o segundo filme dublado.

Saindo um pouco do campo dos longas-metragens, houve a época que o Cartoon Network decidiu investir em animês adultos. Passou Love Hina, Trigun, Samurai Champloo... mas desistiu de colocar no ar a série Gungrave (que foi dublada junto com as duas últimas pela Som de Vera Cruz Estúdios). Os personagens principais, Harry MacDowel e Brandon Heat, receberam as vozes de Guilherme Briggs e Ricardo Juarez, respectivamente. A série chegou a ter a exibição cogitada por outro canal, mas eles desistiram de última hora. Será que um dia os fãs brasileiros poderão ver essa dublagem?

Mas não pensem que acabou. Mês que vem você ficará sabendo de mais três dublagens perdidas que os brasileiros não puderam conferir. Até a próxima edição da Neo Tokyo.

Sakura Card Captors

Kimi ga Ita Scene (A cena com você)

Eien no imi wa mada wakaranai kedo
Omoide ni kawaru toki nani ka ga hajimaru yo
Ima demo tokidoki kimi no yume wo miru

Odayaka na hoshi no furu yoru ni
Furimuita kimi wa nani ka iikakete
Sono kage wo asa no hikari keshiteiku

Zutto issho ni itai yo to iemosezu
Damatte te wo furu shika dekinakatta anokoro
Sayonara no kizu ni mune wa itamu kedo
Atarashii deai wo ima wa shinjiteitai

Kisetsu wa megutte me ni utsuru sora wa
Kinou yori mabushii mieta yo
Kimi ga ita shiin ippo fumidashite
Arukidasu mou furikaeri wa shinai

Senaka wo mukete sono ato no tameiki mo
Kimi to sugoshita koto no kinen ni nareba ii ne?

Ashita e to tsuzuku michi wa tooku temo
Atatakai kaze ga soko ni wa fuiteiru

Eien no imi wa mada wakaranai kedo
Omoide ni kawaru toki nani ka ga hajimaru yo
Sayonara no kizu ni mune wa itamu kedo
Atarashii deai wo ima wa shinjiteitai

Mesmo sem entender o significado de eternidade,
algo começa novamente quando se torna memórias.
Mesmo agora, eu sonho com você às vezes,
nas noites cheias de pacíficas estrelas.

Você virou-se para mim e estava prestes a dizer algo,
e aquela sombra irá desaparescer na luz da manhã.
Eu nem pude dizer, Eu quero estar com você para sempre,
mas só ficar em silêncio, naquela hora...

Embora meu coração doa da ferida do adeus,
Eu agora quero acreditar num novo encontro...
Estações vêm e vão, e o céu que reflete em meus olhos....
...podiam ser vistos mais luminosos ontem.

Da cena com você, dando um passo para a frente,
Eu começo uma nova caminhada, sem olhar para trás.
o suspiro depois que você deu as costas para mim, está bem fazer aquilo uma memória do tempo que passamos juntos?

Estradas levam para o futuro, porém distante,o vento quente estará soprando lá.

Mesmo sem entender o significado de eternidade,
algo começa novamente quando se torna memórias.

Embora meu coração doa da ferida do adeus,
Eu agora quero acreditar num novo encontro...

JASPION em DVD no Brasil

Por Matheus Peçanha

Foi com certa surpresa, e até mesmo com certo receio, que os fãs de tokusatsu receberam a notícia do lançamento da série Jaspion em DVD no Brasil. Embora tenha sido um estrondoso sucesso em terras tupiniquins na década de 1980, conquistando fãs nos quatro cantos do país, a empresa que havia anunciado o lançamento era a mesma que há tempos havia colocado no mercado os belos boxes do animê Fullmetal Alchemist, porém, nunca lançando seu final devido às baixas vendas, daí o medo de que o mesmo acontecesse com o herói enlatado.

Para a alegria dos fãs, a série foi lançada na íntegra aqui no Brasil em dois boxes, tornando-se o primeiro tokusatsu a ser trabalhado inteiramente no mercado de DVDs, com todos os seus episódios disponíveis e em excelente qualidade plástica e de acabamento. E não foi só – a (esperada) boa vendagem da série alavancou a Focus Filmes, empresa responsável pelo lançamento da série, a trazer novos tokusatsus para o mercado brasileiro, colocando meses depois no mercado os primeiros boxes de séries como Jiraya e Changeman, outros clássicos que fizeram a alegria do hoje público consumidor de home-video, que cresceram assistindo a tais clássicos nas tardes da TV Manchete.

O FANTÁSTICO
ジャスピオン
JASPION
VOLUME DOIS
O FANTÁSTICO
ジャスピオン
JASPION
VOLUME QUATRO

Sobre a série!

O Fantástico Jaspion (Kyoj Tokus Juspion, no original) foi uma série produzida pela famosa Toei Company, responsável por diversas produções japonesas desde a década de 1950. Contando com 46 episódios, a série foi exibida pela TV Asahi entre 15 de março de 1985 e 24 de março de 1986 no Japão. Aqui no Brasil a série chegou no ano de 1988, sendo exibida pela TV Manchete. O nome Juspion é uma contração das palavras justice (justiça, em inglês) e champion (campeão, também em inglês) – porém, embora seja escrito com a letra u, em japonês a palavra é pronunciada como Jaspion, daí o título como conhecido no Brasil. Na história, Jaspion é encontrado ainda bebê pelo sábio Edin que o cria sabendo que aquele se tornaria o guerreiro celestial capaz de trazer a paz ao mundo e derrotar o terrível vilão Satan Goss. Com uma premissa clássica – herói predestinado a trazer a paz ao mundo – Jaspion é muito mais do que simplesmente uma história de mocinhos e vilões; é sim um marco de um gênero tão influente na cultura audiovisual como o tokusatsu, com suas gags, suas características marcantes (armaduras, robôs gigantes) e seu humor tipicamente japonês, que abusa de um visual trash e de situações constrangedoras.

A série foi inicialmente exibida pelo programa Clube da Criança, da extinta TV Manchete. Jaspion é, sem sombra de dúvidas, um dos principais responsáveis pelo sucesso dos títulos japoneses em terras brasileiras da década de 1990. Embora não possa se negar o sucesso que outrora séries como National Kid e Ultraman haviam feito em nosso país, foi Jaspion o pioneiro dos Metal Heroes (franquia de heróis "enlatados" produzidos pela Toei de 1982 até 1985 que contam com, além de Jaspion, séries famosas como Jiraya e Jiban) e o responsável por atrair a atenção dos executivos da TV em direção ao Oriente, comprando séries de baixo custo de exibição e alto valor de espectadores e de mercado.

Sucesso!

Embora o sucesso de Jaspion em fins da década de 1980 no Brasil não tenha sido imediato, aos poucos o herói foi conquistando a audiência e o coração das milhares de crianças no Brasil. Quando a alavancada finalmente se concretizou, houve um acréscimo gigantesco da vinda de tokusatsus para o Brasil, comprados por outras emissoras como forma não apenas de combater a audiência mas também de aproveitar o então sucesso do herói de metal.

Como é de se esperar de qualquer obra explorada à exaustão, Jaspion e toda a leva de séries que só chegaram por aqui devido ao sucesso do primeiro atingiram um nível de saturação – em palavras simples, ninguém aguentava mais assistir às aventuras do herói que tinham sido reprisadas milhares de vezes na TV!

Jaspion possui também grande importância no que diz respeito ao trabalho de marketing feito pelas companhias em cima dos produtos gerados pela série: camisetas, revistas, álbuns de figurinhas, fantasias, LPs, e até um espetáculo circense que viajava pelo país. Neste sentido, além do sucesso na TV, a série se espalhou no país como um verdadeiro vírus, fazendo crianças ficarem desesperadas com a quantidade de produtos disponíveis nas prateleiras das lojas da época. Esse caráter é muito parecido com o que depois viria a acontecer com as séries animadas, durante a década de 1990. Cavaleiros do Zodíaco, Dragonball Z e Pokémon são, talvez, o melhor exemplo de obras que geraram mais lucro com os produtos provenientes de suas marcas do que com a exibição em si de seus episódios na TV brasileira.

Jaspion alcançou o título de clássico por ter sido obra de admiração de grande parte dos hoje adultos – pessoas com cerca de 20, 30 anos que viveram a época e guardam com afeto o herói como uma lembrança de sua infância. Daí a explicação do sucesso do lançamento do DVD no Brasil – uma vez que fora um grande sucesso na década de 1980, as crianças daquela época são hoje os consumidores adultos do mercado, o que impulsiona a vendagem e aumenta as chances de novas séries chegarem por aqui. É esperado, porém, que as distribuidoras de DVDs não cometam o mesmo erro das emissoras de TV: trabalhar com diversos títulos ao mesmo tempo quando o mercado não consegue absorver tamanha demanda.

A Coleção...

Os 46 episódios da série encontram-se divididos em dois boxes de 5 volumes em DVD cada. O primeiro Box encontra-se disponível em duas versões: uma contendo apenas os DVDs, e uma edição de colecionador vinda dentro de uma lata, e contendo, além dos DVDs, uma miniatura do herói e cards. O preço sugerido dos boxes é de R$99,00, enquanto a lata sai por R$149,90. Os DVDs também foram lançados de forma individual no mercado, com preço sugerido de R$24,90 cada. O destaque, além do excelente acabamento, fica para a presença da dublagem original da década de 1980, além das ótimas qualidades de som e imagem do DVD.

Jaspion merece grande destaque por sua influência na cultura televisiva do Brasil. Além de representar um período bem demarcado, ele é imprescindível para se entender o fenômeno da invasão japonesa no Ocidente nos últimos 20 anos. É por isso que para milhares de fãs, Jaspion extrapola o simples conceito de seriado. É, acima de tudo, um clássico.

Por Matheus Peçanha

YUI e o sucesso do JPOP

YUI é, sem dúvidas, a prova de que quando a vida real decide imitar a ficção ela é muito bem sucedida. Com apenas 22 anos e 4 álbuns de estúdio no currículo, a cantora japonesa é símbolo de um ideal extremamente artístico; ainda criança ela já sonhava em ser cantora; quando adolescente, decidiu largar os estudos e fazer o que realmente queria, que era música. É a mesma história se repetindo: a pobre garota que saiu do nada e chegou à fama, com muito suor e determinação. Mas aqui não se trata de nenhum filme, novela, ou animê. São fatos. E bastante reais.

História de Vida

Nascida em 26 de março de 1987 na província de Fukuoka, YUI cresceu sem a figura de seu pai. Dele, ela não possui nenhuma memória. É de sua mãe (que também era um verdadeiro pai) que YUI começou a tomar gosto por música: ainda criança ela adorava o som estéreo do carro, e até mesmo o rádio da casa. Foi nessa época que ela decidiu ser cantora. Por influência da mãe, ela começou a escrever um diário de sentimentos e poesia, o que levou a garota a desenvolver um lado extremamente sensível desde criança. Foi nessas tentativas de exteriorizar seus sentimentos que YUI começou a escrever suas próprias letras de música.

Durante o ensino médio teve que trabalhar para ajudar nas finanças em casa, deixando temporariamente de lado o sonho de um dia se tornar uma cantora. Foi apenas após uma doença, no hospital e com tempo para pensar que YUI percebeu que a escola e a música não poderiam coexistir. Sua decisão estava feita: ela abandonaria os estudos e iria atrás de seu sonho. Ao sair do hospital, ela encontrou uma cantora se apresentando ao vivo na rua; após o show, a artista, chamada Bianco Nero, recomendou a garota que começasse a estudar música. YUI começou então a estudar guitarra e a escrever músicas; ocasionalmente se apresentando em frente a uma estação, a garota começou a ficar mais desinibida, perdendo toda a vergonha de antes.

Início de Carreira

Foi na noite de natal de 2004 que YUI lançou seu primeiro single, intitulado "It's Happy Line". No mesmo ano, a jovem já havia se apresentado em uma audição da Sony Music Japan, alcançando as notas máximas, atraindo a atenção de diversas gravadoras.

Em 2005 foi a vez da cantora lançar seu primeiro grande single, intitulado "Feel My Soul", que vendeu mais de 100 mil cópias e estreou no 8º lugar do chart da Oricon. A música ainda chegou a ser trilha do drama Fukigen na Gene . Os três singles posteriores, "Tomorrow's Way", "Life" e "Tokyo" não alcançaram o mesmo sucesso de "Feel my Soul", porém prepararam o terreno para o lançamento do seu primeiro álbum, intitulado "From me to You". A música "Life" ficaria conhecida pelos fãs de animes por ter sido usada como o quinto encerramento da série Bleach. YUI, tempos depois se tornaria verdadeira musa do público otaku, chegando ainda a ter suas músicas na abertura de Bleach ("Rolling Star") e de Fullmetal Alchemist: Brotherhood ("Again").

Sucesso nos Cinemas

Em 2006 YUI atuou em seu primeiro filme, intitulado Midnight Sun (Taiyou no uta), lançado nos cinemas japoneses no dia 17 de junho. O filme chegou ainda a ser exibido no Festival de Cinema de Cannes no mesmo ano. O filme projetou a cantora na mídia especializada; uma das músicas compostas para o filme, "Good-Bye Nights" se tornaria seu quinto single, e um dos maiores sucessos da cantora, vendendo mais de 200 mil cópias.

No ano seguinte YUI lança o CD "Can't Buy My Love" que alcançou grande sucesso, ficando duas semanas seguidas no topo da lista de álbuns mais vendidos, fazendo com que seu segundo CD voltasse à parada da Oricon.

Sucesso de vendas

Em junho de 2007 YUI lança seu primeiro single duplo, "My Generation / Understand", colocando ao mesmo tempo na mídia duas músicas. Enquanto "My Generation" foi trilha sonora do dorama "Seito Shokun!,""Understand" foi escolhida como música-tema do filme " Dog in a Sidecar". Ainda neste ano, YUI lançou seu primeiro DVD, intitulado "Thank You My Teens", e fez seu primeiro mega-show na grande arena do Nippon Budokan.

Em abril de 2008 YUI lança seu terceiro álbum de estúdio, intitulado "I Love Yesterday". Em julho ela lança o single "Summer Song", que alcança a primeira posição do Oricon, sendo seu primeiro single a atingir tal colocação desde "I Remember You" que não faz parte de um dorama (My Generation / Understand, Namidairo), de um comercial (Cherry) ou de um anime (Rolling Star). No final do mesmo ano a cantora lançou um cd intitulado "My Short Stories", que reunia todas as suas músicas B-sides lançadas em seus singles, incluindo uma inédita intitulada "I'll Be". Novamente primeiro lugar na parada de mais vendidos.

Após uma pausa para recuperar as energias, a cantora de apenas 22 anos anunciou o lançamento do single "It's all too much/Never say die", seu segundo single duplo, que será lançado como música tema e insert song da adaptação em live action do animê Kaiji.

Fórmula de Sucesso

YUI é o tipo de cantora que desde muito cedo soube traçar seus objetivos. Somando muito esforço com uma sensibilidade formada ainda na infância, a garota fez e faz sucesso com suas músicas regadas de um pop confortante e agradável. Seu ritmo quase ininterrupto de lançamentos, somado a sua constante presença na mídia, seja com suas músicas fazendo parte da trilha de doramas, de comerciais ou de animês, transformaram YUI em uma das cantoras mais amadas da atualidade no Japão. Seu ar inocente e sua determinação são exemplos de vida, por mais clichê que isso possa parecer. A cantora conquistou uma legião de fãs, e acabou se tornando conhecida mundo afora devido às suas participações na trilha sonora de animês de sucesso como Bleach e Fullmetal Alchemist.

YUI é um dos maiores expoentes da nova safra de cantores de pop japonês. Além de grande intérprete, a artista é uma ótima compositora e multi-instrumentista. Prova de que o talento é muito mais do que uma característica inerente a alguns seres humanos; ele é, acima de tudo, uma construção subjetiva; uma soma de histórias, de sentimentos e de ações.

NÃO BASTA SER MANGÁ. PRECISA TER QUALIDADE.

CURSO DE MANGÁ E DE PINTURA COM LÁPIS DE COR E AQUARELA

AULAS PARA ALUNOS A PARTIR DE 8 ANOS DE IDADE

ENSINO INDIVIDUAL E AMBIENTE DESCONTRAÍDO

ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

Liberdade

Rudge Ramos

Liberdade

Rudge Ramos

PROFESSORES QUALIFICADOS

NIGAOÊ: AS CARICATURAS EM FORMA DE MANGÁ!

ENCOMENDE UM NIGAOÊ COLORIDO OU CONTRATE NOSSOS PROFISSIONAIS PARA A SUA FESTA OU EVENTO!

PEÇA UM ORÇAMENTO SEM COMPROMISSO!

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 44 - Liberdade - São Paulo

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

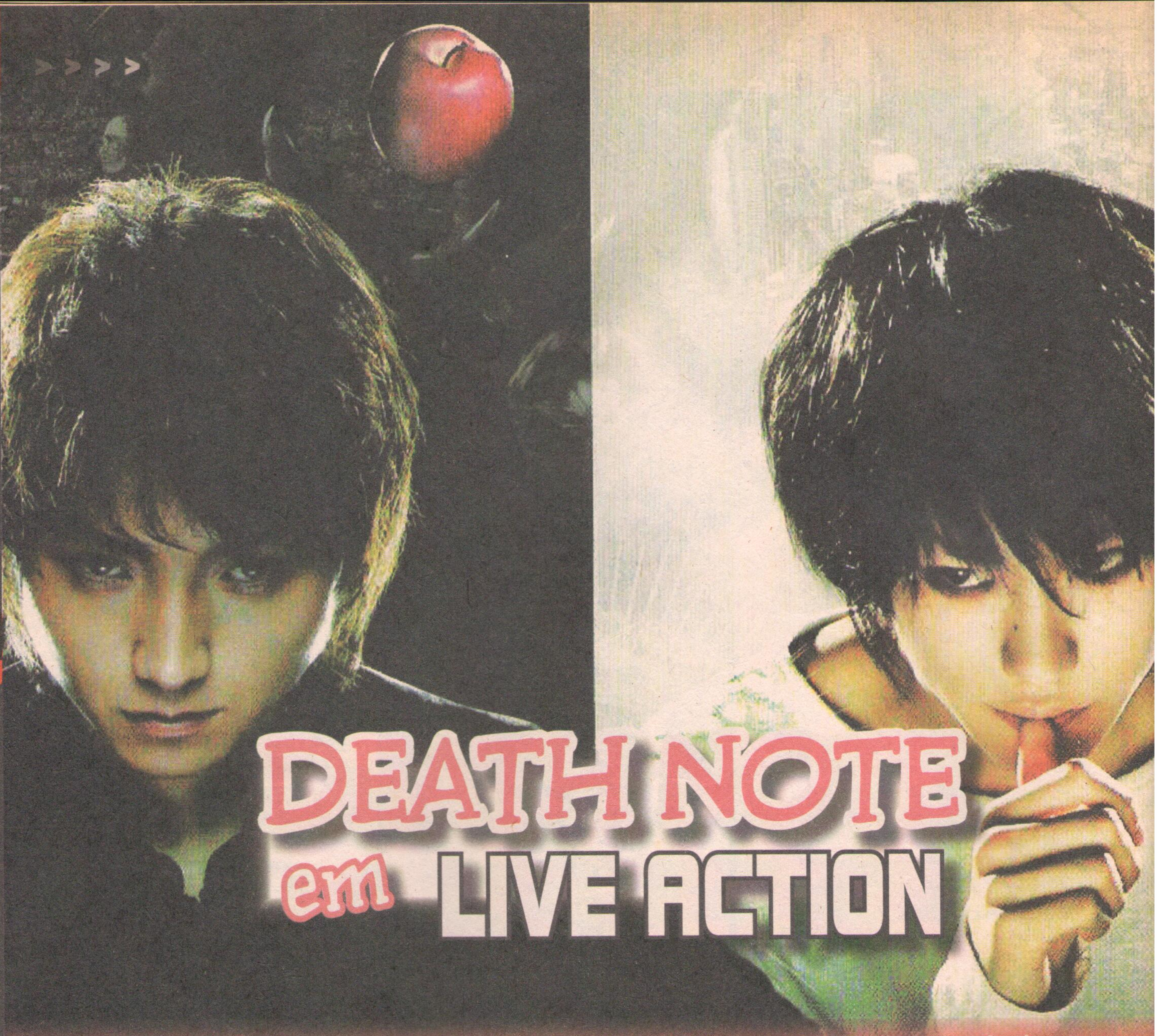
Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Dona Saito e Bianca Lesches

Por Matheus Peçanha



DEATH NOTE em LIVE ACTION

Foi de assalto que, em 2006, a pouco conhecida série no Ocidente Death Note, com a ajuda de sua versão animada, se espalhou como um vírus pela internet, conquistando milhares de espectadores. Tendo uma versão em quadrinhos serializados na Shonen Jump de dezembro de 2003 a maio de 2006, a versão em animê do título, produzido pelo eficiente estúdio Madhouse (Sakura Card Captors, NANA, Claymore), alcançou um estrondoso sucesso no Japão, sendo rapidamente distribuído pela internet e traduzido para dezenas de línguas. De mangá de relativo sucesso, Death Note passaria a ser considerado um verdadeiro ícone da animação japonesa, com sua trama envolvente e apocalíptica – o que justifica o grande sucesso também alcançado pelos filmes com atores reais baseados na obra original em quadrinhos.

Death Note é atualmente uma das séries mais conhecidas entre os fãs de animê, responsável por atrair a atenção de um público novo que até então não via os desenhos japoneses com a seriedade que algum deles necessitam. Na série, Light Yagami (Raito, no Japonês – devido à dificuldade da língua nipônica de se pronunciar a letra L) é um dos melhores estudantes do Japão, que embora possua seus créditos intelectuais, está cansado de sua vida monótona. Em um dia qualquer, ele percebe um caderno caindo do céu, que logo atrai sua atenção. Ele descobre se tratar de um Death Note, um caderno da morte, com instruções dizendo que o nome de que morrerá aquele que tiver seu nome escrito ali. Sem acreditar em tamanha besteira, Light decide deixar o caderno de lado, mas sente-se tentado em experimentá-lo – afinal, ele não tem nada a perder.

Chegando em casa, ele começa a seguir as instruções do caderno, até que percebe que não se tratava de uma brincadeira, e sim, da mais pura verdade. Os fatos são comprovados quando aparece a ele Ryuuk, um shinigami (ou deus da morte) que não só explica que ele era o antigo dono do caderno como deixa claro que agora Light o é. O estudante, tomado de uma assombrosa ganância põe em prática seu plano: destruir todos os assassinos e bandidos existentes, se tornando um deus do novo mundo, capaz de julgar qualquer pessoa que saia da linha. Death Note não só traz indagações de ordem moral (afinal, o que é certo ou errado? Quem deve julgar as pessoas?) como reflete uma sociedade extremamente reprimida como a japonesa, expressada não só no tédio do personagem principal mas em todo o formalismo de sua vida estudantil, regrada e até mesmo alienada.

Os criadores

Death Note nasceu da mente de Tsugumi Ohba e do traço ágil de Takeshi Obata, tendo o mangá sido lançado no Brasil pela Editora JBC. Além do animê de sucesso já citado, a franquia ganhou três filmes em live action: dois lançados em 2006, adaptados do mangá original, e um spinoff centrado apenas no personagem L, lançado em 2008 e tomando algumas liberdades quanto ao direcionamento da história.

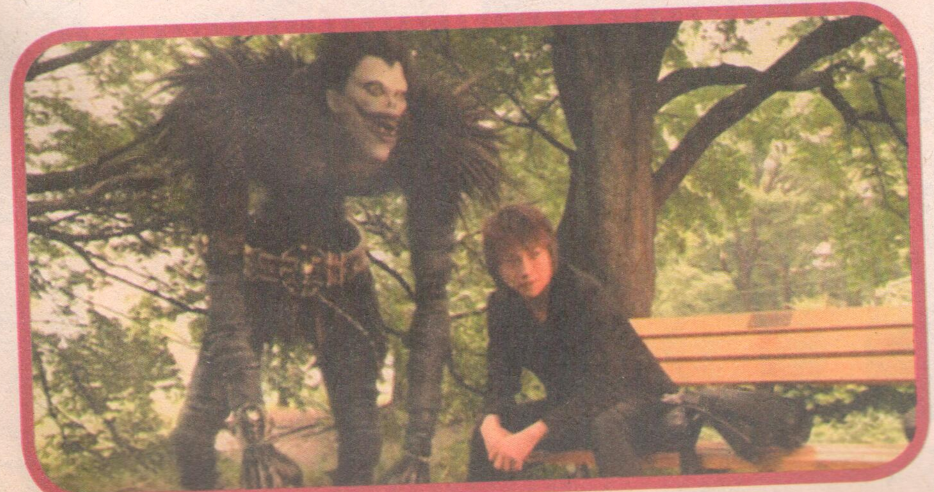
> "Death Note é atualmente uma das séries mais conhecidas entre os fãs de animê, responsável por atrair a atenção de um público novo que até então não via os desenhos japoneses com a seriedade que algum deles necessitam."

Os filmes

O primeiro dos filmes, intitulado apenas Death Note foi dirigido por Sh suke Kaneko, estreando nos cinemas japoneses em 17 de junho de 2006, alcançando o topo das bilheterias por duas semanas consecutivas e empurrando o blockbuster holywoodiano O Código Da Vinci para o segundo lugar. O diretor, em notas feitas durante a gravação do filme, explicou que o seu desejo era fazer com que o público percebesse que embora matar pessoas más possa parecer um tanto quanto justo, isso subestima a corrupta influência do uso do poder – afinal, o julgamento de terceiros sempre leva em conta nosso próprio conceito de moral. Outra escolha do diretor foi o menor uso de monólogos do protagonista, muito presentes no mangá, permitindo ao próprio público desenvolver suas impressões sobre o Light. Talvez a maior dificuldade do filme – presente, na verdade, em qualquer adaptação para o cinema de um mangá ou animê – é a de transpor durante duas horas uma história originalmente concebida de forma fragmentada, que não respeita a regra dos três arcos dramáticos (responsável por atrair a atenção do público), mas oscila em diversos picos de dramaticidade. Porém, a história consegue ser eficiente o bastante para atrair nossa atenção e nos introduzir no clima do filme. Daí, um exercício essencial para qualquer espectador é o de se exteriorizar em relação à série animada ou o mangá – ou seja, não assistir ao filme apenas como uma adaptação, mas sim como uma obra de vida própria, onde todas as lacunas devem ser preenchidas pelo próprio filme.

O segundo filme intitulado Death Note: The Last Name foi também dirigido por Sh suke Kaneko, estreando nos cinemas japoneses em 3 de novembro de 2006. Com o sucesso da série, que era exibida na TV, o filme estreou em primeiro lugar, mantendo a posição durante quatro semanas e alcançando um faturamento de 5,5 bilhões de ienes. Na trama, os fatos se seguem logo após o final do primeiro filme, tratando-se, portanto, de uma sequência perfeita. O filme encerra a adaptação do mangá, tendo durante toda a sua produção tomado algumas liberdades criativas em relação à história original.

No começo de 2009 a Warner confirmou a compra dos direitos de adaptação para Holywood de Death Note. A produção está a cargo da Vertigo Entertainment e o roteiro nas mãos dos irmãos Charles e Vlas Parlapanides, e será focado nos 3 primeiros volumes do mangá. A notícia não possui nada de surpreendente, se for levado em conta o fato da própria Warner ter distribuído o filme no Japão. O que acontece em Holywood, no entanto, é o fato das adaptações de mangá não terem alavancado a bilheteria dos filmes. O problema, porém, é muito mais complexo. Se analisarmos Speed Racer, o fracasso da bilheteria deve-se muito mais à dificuldade do público em aceitar a proposta estética do filme, extremamente antinaturalista e que não preenche a demanda por blockbusters que cada vez mais tentam se aproximar do real, criando um vício por parte do público por este tipo de filme. Já, outros casos como os filmes Street Fighter: The Legend of Chun-Li e Dragonball Evolution possuem problemas quanto ao tratamento dado à trama, que deve ser diferente daquele da versão animada, o que não aconteceu. A aposta, porém, fica pelo fato de Death Note se enquadrar em um tipo de adaptação extremamente rentável em Hollywood: horrores. O Grito e O Chamado são só exemplos de como as histórias japonesas possuem grande demanda, quando bem adaptadas.



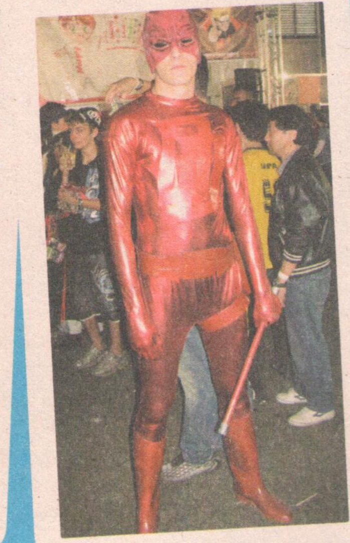
O terceiro e último filme com atores reais produzido foi o spinoff L: Change The World, centrado totalmente na vida do detetive-título, mostrando acontecimentos que se encaixam entre os ocorridos no primeiro e segundo filmes. A adaptação contou novamente com Ken'ichi Matsuyama no papel título, em uma das atuações mais interessantes em se tratando de adaptações de mangás para cinema. O filme foi dirigido por Hideo Nakata e lançado no Japão em 9 de fevereiro de 2008. Embora a série já não estivesse no ápice de seu sucesso, o filme alcançou ótimos faturamentos nas salas de exibição.

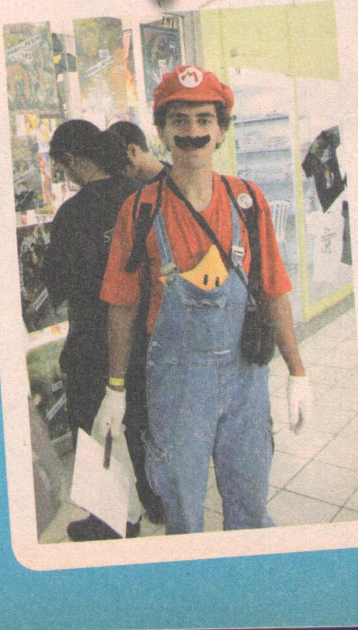
E por aqui?

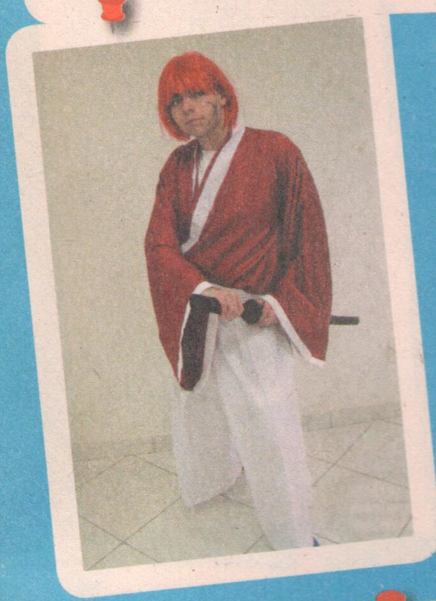
No Brasil os dois primeiros filmes foram enviados ao estúdio Cinevídeo para a dublagem, segundo informações do dublador Guilherme Briggs. Porém, desde 2008 não há mais nenhuma novidade. A série em animê, por sua vez, vai bem, obrigado. Contando com uma dublagem excepcional a série é atualmente exibida no canal pago Animax e está nos planos de lançamento da PlayArte.

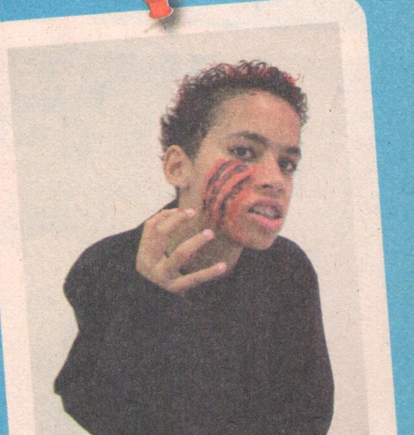
Contando com um histórico de sucesso, Death Note foi responsável por dar novo fôlego às séries animadas japonesas, por não se tratar apenas de mais um sucesso passageiro, mas sim de uma verdadeira obra-prima. E os filmes seguem a mesma linha de excelência, contando com um elenco de primeira e com uma história que mesmo adaptada conseguiu ser eficiente.

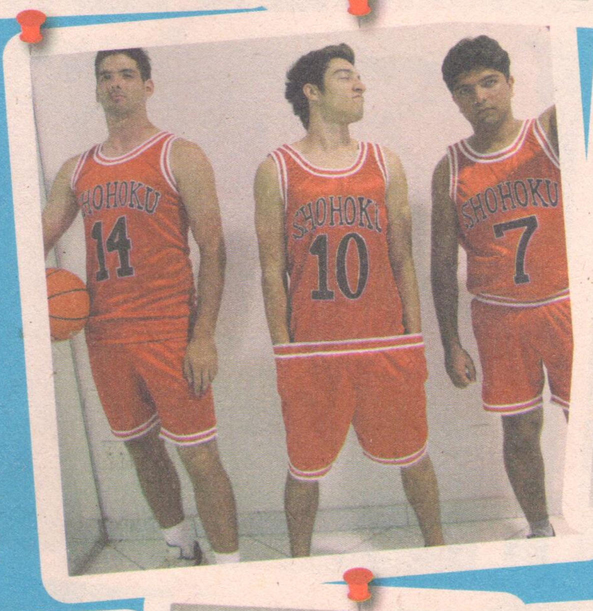
Galeria Cosplay

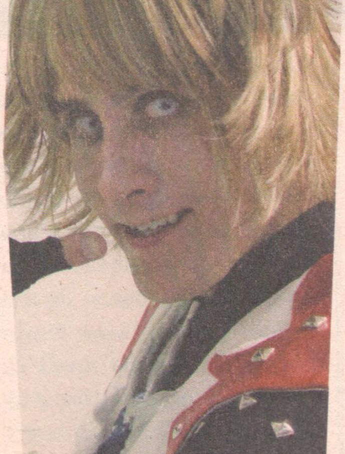









SHOHOKU
14
SHOHOKU
10
SHOHOKU
7



O DESABAFO DO TIGRE!

Por Eric Henrique

O Campeonato Italiano estava na penúltima rodada, a Juventus precisava de uma vitória e torcer contra seu rival Milan AC, pelo menos empatar a partida no clássico contra a Inter de Milão.

A equipe da Juventus tem no elenco o atacante da seleção japonesa Kojiro Hyuga. Apesar de ser titular da seleção de sua terra natal, Hyuga não era bem visto pela torcida da equipe italiana de Turim. Sofria o mesmo preconceito que Shingo Aoi teve na Inter de Milão, os italianos não gostavam de japoneses em suas equipes, diziam que eles são fracos demais para o forte futebol da Itália. E mesmo com o jeito aguerrido de Kojiro, ele não conseguiu fazer boas atuações na Juventus, e passou o campeonato quase todo no banco de reservas.

Hyuga passava noites tendo pesadelos por causa da sua atual situação no clube italiano de Turim e os dirigentes da J-League estavam prestes a cortá-lo da Copa do Mundo da Coréia e Japão. Seria terrível caso não jogasse uma Copa em sua própria terra.

Pois bem, o estádio Olímpico de Turim está lotado e a partida será contra a equipe da Roma que busca se classificar para a Liga dos Campeões. No vestiário da equipe de Turim os jogadores se aqueciam, o craque do time Delpi estava um pouco apreensivo por causa de uma contusão que tinha sofrido semanas atrás e estava com medo de sentir as dores novamente na panturrilha esquerda.

Kojiro ficou um canto pensando o que iria fazer depois do término do nacional da Itália, se voltaria para o Japão ou tentaria uma equipe de menor porte na Itália.

A hora do jogo chega, e as equipes italianas entram no gramado, fogos, a torcida da Juventus com bandeiras fazendo uma grande festa, e também a torcida da Roma em menor número fazia seu barulho. Hyuga ficou admirado ao ver o estádio lotado, no limite da capacidade e pensou consigo:

- Essa é a minha chance de mostrar para esses italianos que japonês tem condições de jogar no futebol deles, mas tenho que entrar nesse jogo, mesmo se eu jogue cinco minutos vou mostrar toda minha força! Não é à toa que sou o Tigre Japonês!

A partida começa e ambas as equipes mostram raça e qualidade, a equipe da Roma sempre na retranca não deixava a Juventus elaborar um forte contra – ataque. O cronômetro já estava aos 35 minutos, quando o craque do time da Juventus recebe uma entrada violenta e no mesmo instante sentiu novamente a panturrilha, logo pediu substituição.

Kojiro Hyuga era o reserva imediato de Delpi e logo foi ao aquecimento, mas o técnico preferiu colocar um meia-atacante no lugar em vez do japonês, isso o deixou irado, mas ficou calado.

-Esse imbecil! Colocou um cara improvisado na posição na qual sempre atuei!

Mas tem o segundo tempo ainda! Quem sabe possa entrar! - Disse para si mesmo Hyuga.

O primeiro tempo da partida acaba e o técnico da Juventus dá várias broncas na equipe, vendo isso Kojiro reagiu dizendo:

- Nossa equipe está jogando desse jeito por causa de sua formação! Onde já se viu jogar com três zagueiros e três volantes em nosso estádio? E colocar um jogador improvisado no ataque? Estamos precisando do resultado! Temos que jogar ofensivamente!
- Você pensa que é o treinador, Hyuga! Então venha no meu lugar e comande o time! Esbravejou o técnico
- Então por que o senhor não faz o mesmo? Tire seu terno, coloque meu uniforme e faça os gols que a equipe precisa!
- Devia ser a sua obrigação!
- Então me dê à chance de fazer esses gols! Com certeza vou lutar bastante pelo time!
- Escuto isso desde que você chegou!
- Mas agora é diferente! Estamos numa decisão! Prometo-lhe que faço o possível para ajudar nossa equipe!
- Está bem Hyuga! Vou colocá-lo no lugar do segundo volante! Mas caso não cumpra com sua promessa, amanhã mesmo você está fora da Juventus!
- O quê?!
- Isso mesmo que você ouviu! Fora da Juventus!

Kojiro suspirou e entrou no gramado, a torcida da Juventus começou a chamar o treinador de burro, pois não queriam que Hyuga entrasse na decisão. O Tigre Japonês estava sob enorme pressão, o treinador ameaçou tirá-lo do time e a torcida o odiava.

- Vou mostrar que o japonês aqui pode dar o título para vocês italianos!

O segundo tempo começa e Hyuga logo domina a bola e saiu em disparada ao gol do time adversário, seu companheiro de time pediu a pelota na ala esquerda, mas Kojiro preferiu dar um chute. Mas foi sem sucesso e logo a torcida pega no seu pé.
Os jogadores de seu time gritavam direto com ele para passar a bola, isso o deixava cada vez mais nervoso. O tempo passa, e a Roma abre o placar, e a torcida da casa cai em cima de Kojiro, o treinador ficou bastante arrependido em colocá-lo na partida.
Já aos 40 minutos, o time visitante amplia o placar, e todos do time da Juventus ficam nervosos. Eles não poderiam perder, pois, o clássico entre Milan e Inter de Milão acabou empatado e esse resultado era o bastante para a Juventus ser campeão italiano, mas faltava a vitória.
Kojiro Hyuga suspirou mais uma vez e decidiu mostrar toda a fúria do seu futebol. A bola estava com a posse da Juventus, Hyuga recebe a pelota sob vaias da própria torcida, ele passa pelos dois zagueiros adversários e chuta no canto esquerdo do goleiro. O japonês diminui o placar da partida, agora Juventus 1 VS 2 Roma. O jogo prossegue, Kojiro recebe a bola e sai em disparada, ele passa pelo sistema defensivo e sofre a falta.

> " Essa é a minha chance de mostrar para esses italianos que japonês tem condições de jogar no futebol deles"

- Vou cobrar a falta, foi perto da área e vou tentar fazer o gol com o meu forte chute.

Hyuga toma distância e solta o tiro, a bola bateu na trave e entrou no gol, era o empate da equipe da Juventus com dois gols de Kojiro.
A torcida da casa começa a se reanimar, a Roma estava encolhida em sua área defensiva, o Tigre Japonês novamente ataca juntamente com seus companheiros.
Depois de um bom toque de bola, Hyuga recebe na grande área e faz uma bela jogada. Ele arrematou com uma linda bicicleta, a bola tocou na trave e entrou bem devagarzinho. Era o gol do título nos acréscimos do jogo, festa em Turim. O árbitro termina a partida, e a Juventus é campeã do Campeonato Italiano com três gols de Kojiro Hyuga. O jovem japonês caiu em lágrimas no gramado desabafando bastante:

- Eu não disse que conseguia! Eu sou Kojiro Hyuga! Um japonês deu o título para vocês italianos! Agora respeitem a força do futebol do Japão!

A partir daquele jogo, os torcedores, dirigentes, jogadores, comissão técnica e demais pessoas respeitam os japoneses por causa de Kojiro Hyuga que não desistiu e lutou até o fim para conseguir cumprir sua promessa e acabou conseguindo. A lição foi de bom tamanho para os italianos, agora eles não duvidam de nenhum japonês.

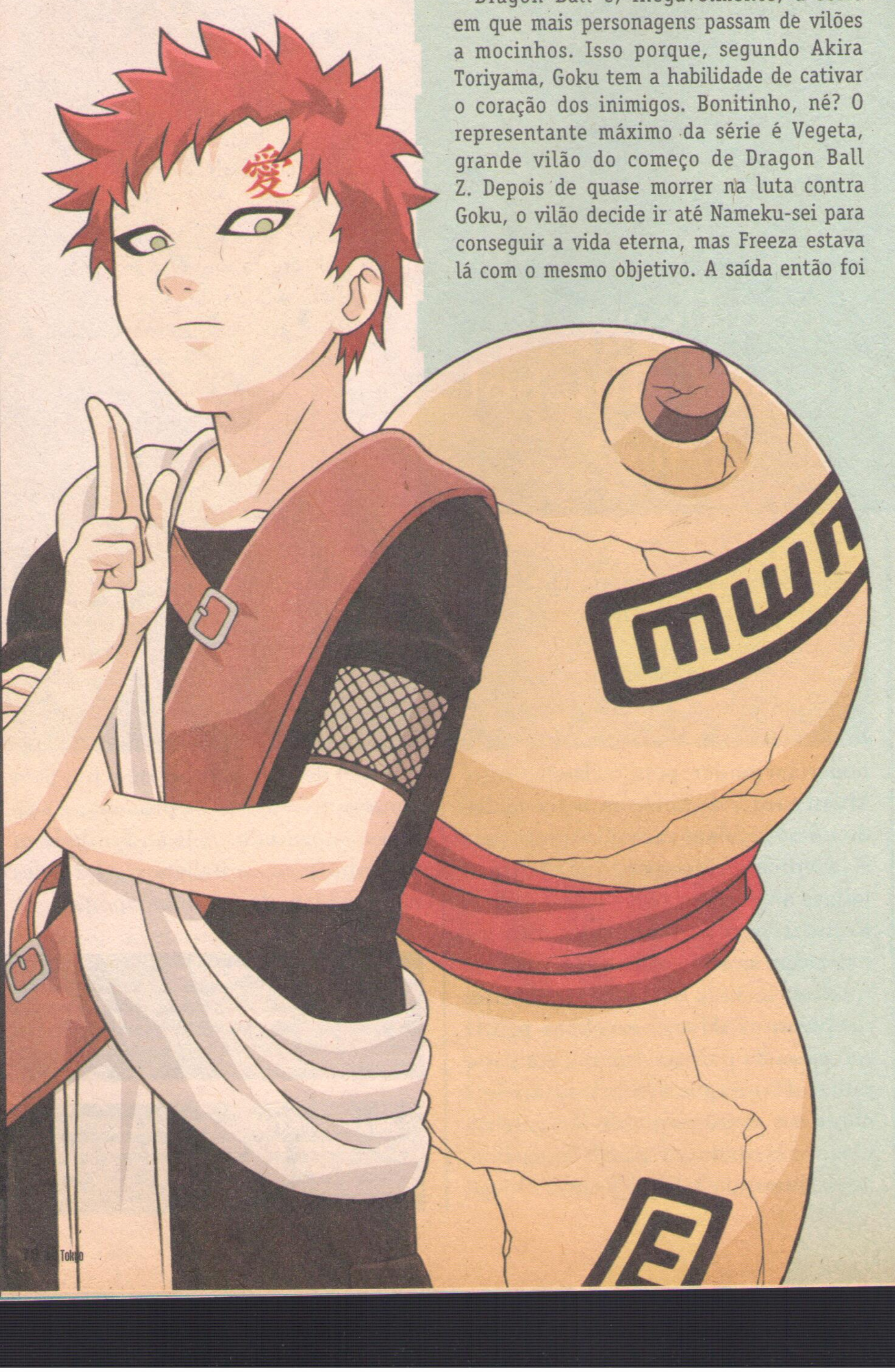
MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

A obra Captain Tsubasa pertence exclusivamente ao seu criador. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

O JÁ TRADICIONAL
PERSONAGEM VIRA-CASACA

Por Fábio Garcia

Toda série tem um herói e um vilão. Nem precisa ser maniqueísta assim, podemos dizer que toda série tem um protagonista e um antagonista. Um dos clichês mais usados nos animês é o dos personagens "malvados" que viram "bonzinhos". Enquanto nas nossas novelas brasileiras somos acostumados a ver os vilões morrendo ou sendo presos, por questões culturais os japoneses acreditam na regeneração de pessoas. Confira uma lista de personagens que mudaram de lado e veja se os motivos são convincentes para essa troca:



*Vegeta e todo o elenco de Dragon Ball

Dragon Ball é, inegavelmente, a série em que mais personagens passam de vilões a mocinhos. Isso porque, segundo Akira Toriyama, Goku tem a habilidade de cativar o coração dos inimigos. Bonitinho, né? O representante máximo da série é Vegeta, grande vilão do começo de Dragon Ball Z. Depois de quase morrer na luta contra Goku, o vilão decide ir até Nameku-sei para conseguir a vida eterna, mas Freeza estava lá com o mesmo objetivo. A saída então foi se juntar a Kuririn, Gohan e Bulma na busca das Esferas do Dragão. Depois de derrotarem Freeza, Vegeta fica de hóspede na casa de Bulma e ainda engravida a anfitriã. Não só Vegeta é um ex-vilão. Todos os companheiros de Goku, de algum modo, já foram seus inimigos. Confira a listagem: Yamcha tentou roubar as esferas, Kuririn odiava Goku, Tenshin-han era discípulo do mestre rival de Kame e, por fim, teve o caso do Piccolo Jr, que passou a ficar menos malvado quando treinou o filho de seu rival. Embora Freeza e Cell não tenham passado para o "lado do bem", Buu foi um dos inimigos que passou ao lado dos heróis.

*Hiei e Kurama – YuYu Hakushô

Uma das primeiras missões de Yusuke Urameshi foi recuperar os artefatos roubados. Dois dos ladrões eram Hiei e Kurama, que passaram a ajudar Yusuke para diminuição de suas penas. Embora Kurama seja mais tranquilinho, Hiei não gosta de ser muito amiguinho do grupo. Pensando bem, Hiei seria o Vegeta de Yu Yu Hakushô.

* L – Death Note

O grande inimigo de Light/Kira passa a ajudar o mocinho em certo momento de Death Note. Isso foi quando Light perde a memória e passa a trabalhar na equipe que vai descobrir quem é o Kira. Os dois são igualmente geniosos, e constantemente saem na porrada por discussões bobas. Mas no fim só o mais inteligente sobrevive.

*Ikki – Cavaleiros do Zodíaco

Treinado no inferno na Terra, Ikki de Fênix não voltou muito bonzinho de seu treinamento. Tanto que tratou logo de dar uma furtada na armadura de Sagitário que era o prêmio da Guerra Galáctica. Mas logo voltou a ser bonzinho, com o poder do coração dos cavaleiros de bronze e depois de muitos "Ikkiiii" que o Shun soltou durante a série.

*Gaara – Naruto

Ele é meio vilão por ser psicótico e querer matar todo mundo, além de ter aquela voz sombria de vilão e poderes superiores aos dos heróis. Não se esqueçam que também ele era inimigo de Konoha. Mas depois se uniu a eles, e o sol passou a brilhar mais forte com a chama da amizade. Tá, nem tanto.

Não se esqueça também de: Ken Ichijouji de Digimon 02, Gary Carvalho de Pokémon, Hajime Saitou e Aoshi Shinomori de Rurouni Kenshin – Samurai X, Kaiba de Yu-Gi-Oh!, Nico Robin de One Piece, Yuki de Tenchi in Tokyo, Hisoka de Hunter x Hunter, Kyuzo de Samurai 7 e muitos outros.

O SEMPRE FAMOSO

TORNEIO DE LUTAS

Os japoneses são muito competitivos, isso todos sabemos. Nos animês os vemos sempre querendo ser os melhores e derrotando os outros (principalmente nas séries que rolam numa escola, já percebeu?) e isso acaba se refletindo nas séries shonen. Como os personagens dessas séries não costumam estudar, a maneira de competirem e decidir quem é o melhor é através de torneios de luta. Toque o gongo e veja os torneios de luta mais famosos:

*Tenkaichi Budokai - Dragon Ball

Criado desde o tempo que o Mestre Kame usava fraldas (não-geriátricas), o Tenkaichi Budokai (ou Torneio de Artes Marciais) é um torneio simples em que 8 competidores disputam um prêmio que vale muito dinheiro. Como torneios de artes marciais é sempre algo que enche linguiça e cativa o público, Goku participou de muitos torneios. Mesmo participando, ele só veio ganhar no terceiro Tenkaichi Budokai que participou, vencendo Piccolo Jr. E não vamos esquecer de outros torneios: o da Velha Vidente, o Torneio do Outro Mundo, o Jogo do Cell e muitos outros.

*Torre Celestial - Hunter x Hunter

Depois de dar um tempo no roteiro inteligente do Exame Hunter, Yoshihiro Togashi decidiu fazer um tradicional torneio de lutas em Hunter x Hunter, botando Gon e Killua para disputarem voluptuosos prêmios em dinheiro numa torre imensa cheia de arenas e lutas com pessoas poderosas. Mesmo usando um clichêzão, o autor conseguiu tornar o negócio emocionante.

*Torneio do Festival Mahora - Negima

Para provar que seu treinamento com Evangeline está dando resultado, os personagens se inscrevem no Torneio de Luta do Festival de Mahora. Nesse torneio pouco importa se é homem ou mulher, todo mundo luta e o que importa é a força. Kotarô, Negi, Asuna, Ku Fei e muitos outros precisam enfrentar duelos em que a mágica é liberada, e ainda enfrentar um misterioso personagem que parece que conhece o Negi.

*Exame Chunin - Naruto

Anualmente, todas as vilas do mundo de Naruto se reúnem para um pequeno exame com o intuito de se tornarem Chunins. Apenas Genins participam. Além de uma prova escrita (em que a cola é liberada caso o candidato tenha a habilidade de fazer sem o bedel perceber) e uma missão de sobrevivência, o exame tem um tradicional torneio de lutas.

*Reino dos Duelistas - Yu-Gi-Oh!

Yugi e Joey participam de um campeonato de luta... de card game... que se passa numa ilha temática criada pelo megalomaníaco Maximilium Pegasus. No final só os melhores sobrevivem... como sempre. Depois ainda tem outros torneios, como a Batalha da Cidade e o torneio da empresa do Kaiba.

Não se esqueça também de: Guerra Galáctica de Cavaleiros do Zodíaco, Liga Pokémon de Pokémon, Shaman Fight de Shaman King, Torneio de Luta de Tchalu em Turma da Mônica Jovem, Torneio das Trevas de YuYu Hakushô e muitos outros...

O Fantasma

como você nunca viu!

Em pesquisa realizada, O Fantasma acabou indicado como um dos 10 personagens preferidos dos leitores de quadrinhos. Por isso, produzimos este livro que é o primeiro livro teórico do mundo sobre O Fantasma. Uma obra que atenderá a curiosidade de muitos a respeito da carreira deste herói imortal.

Encomendado ao professor de comunicação e pesquisador Marco Aurélio Lucchetti, este livro apresenta dezenas de depoimentos de gente do mundo dos quadrinhos, crônicas sobre o herói e duas raras entrevistas esclarecedoras com dois autores brasileiros da "era da Rio Gráfica", Valmir Amaral e Gutemberg Monteiro.

Autêntico fenômeno de popularidade e marketing, O Fantasma é considerado o mais viril dos heróis clássicos, sempre envolvido com mulheres voluptuosas, vilãs sedutoras e mocinhas vulneráveis, um galanteador que teve um noivado notoriamente longo, e também o casamento mais festejado do mundo.

O Fantasma é o primeiro dos heróis fantasiados dos comics e que mesmo sem ter superpoderes é considerado um super-herói. Sua saga, embasada na mitologia da imortalidade, por manter uma tradição de 4 séculos de pai para filho, faz dele um personagem distinto, um justiceiro impossível de ser vencido.

Obra com mais de 1.000 imagens, Fantasma – Biografia Oficial do Primeiro Herói Fantasiado dos Quadrinhos mostra a concepção e a evolução de um universo único, riquíssimo de temas e personagens, que inclui as gerações dos 20 Fantasmas do passado, as versões futuristas e de mídias diversas: cinema, TV, jornais, revistas, mais uma ampla iconografia, enfim tudo que se refere a este fabuloso herói da arte sequencial.

Muitas curiosidades permeiam esta obra, como as cores de seu uniforme que variaram conforme a época e o lugar em que foi editado; no fechamento da edição, por exemplo, descobriu-se que O Fantasma foi o primeiro astro dos quadrinhos a atuar em um crossover, em 1939, em história publicada no Brasil no pioneiro Suplemento Juvenil.

O grande atrativo deste projeto é um Caderno Colorido Especial contendo 818 capas de revistas brasileiras, senão todas, 99% das publicações nacionais em que O Fantasma atuou, desde as pioneiras A Gazeta – Edição Infantil e O Correio Universal, passando por O Globo Juvenil, Gibi, Fantasma Magazine minisséries da DC, Marvel, até a derradeira edição de 2007.

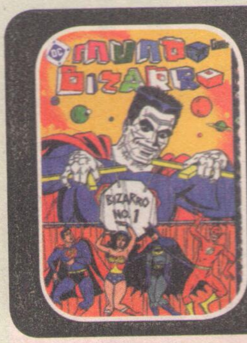
Fantasma – Biografia Oficial do Primeiro Herói Fantasiado dos Quadrinhos

Autor: Marco Aurélio Lucchetti – Organizador: Franco de Rosa

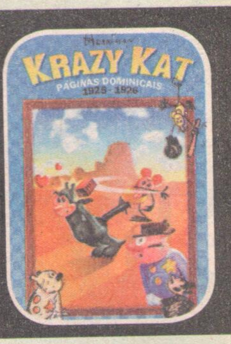
Formato: 26,5 x 36 cm - 144 páginas - R$ 109,00

OUTROS TÍTULOS

**OPERA
GRAPHICA
EDITORA**



Sergio Aragonés
GROO



007 O Homem da Pistola de Ouro R$ 21,00
100 % (Paul Pope) R$ 49,00
100 Anos de Western R$ 37,90
100 Balas - A Seis Passos da Morte R$ 54,00
100 Balas - Atire Primeiro Pergunte Depois R$ 49,00
100 Balas - Blues Para Um Minuteman R$ 76,00
100 Balas - Frio Como Sorvete R$ 49,00
100 Balas - Parlez Kong Vous R$ 42,00
100 Balas - Samurai R$ 64,00
30 Anos de Velta R$ 21,00
50 anos - Ano 50 R$ 49,90
A Casa do Fim do Mundo R$ 16,90
A Hora da Magia R$ 49,00
A Saga dos Super-Heróis Brasileiros R$ 28,90
A Última Missão R$ 16,90
Aliens Salvação R$ 22,90
Alvo Humano R$ 49,00
As Cruzadas R$ 14,90
Ás Inimigo Inferno No Céu R$ 16,90
Ás Inimigo (Joe Kubert) R$ 34,00
Batman Inimigos Mortais R$ 16,90
Batman Louco Amor R$ 16,90
Batman Piada Mortal R$ 24,90
Batman Saga Clássicos do Morcego R$ 37,00
Batman Saga Criaturas da Noite R$ 37,00
Batman VS Coringa R$ 16,90
Biblioteca dos Quadrinhos Gonçalo Junior R$ 56,00
Biocyberdrama R$ 17,90
Bloco de Desenho a3 R$ 25,90
Bloco de Desenho a4
Calafrio 20 Anos Depois R$ 33,90
Canalha R$ 16,90
Coleção Opera King Hagar R$ 16,90
Coleção Opera King Krazy Kat R$ 16,90
Coleção Opera King Mandrake R$ 16,90
Coleção Opera King Os Sobrinhos do Capitão R$ 16,90
Coleção Opera King Pinduca R$ 16,90
Coleção Opera King Popeye R$ 16,90
Coleção Opera King Recruta Zero R$ 16,90
Coleção Opera King Reizinho R$ 16,90
Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres II R$ 19,00
Contrastes R$ 21,00
Curiosidades de Western R$ 16,90
Desafiador R$ 16,90
Desenhando Anatomia Animais R$ 19,00
Desenhando Anatomia Figura Feminina R$ 19,90
Desenhando Anatomia Figura Humana R$ 19,90
Desenhando Arte Fantástica R$ 16,90
Desenhando Arte Fantástica Guerreiras R$ 16,90
Desnudando Valentina R$ 84,00
Dicionário do Morcego R$ 35,00
El Diablo R$ 16,90
Filho do Urso (Flávio Colin) R$ 21,00
Frauzio R$ 16,90
Gato Felix Classic R$ 39,00
Groo Impostos Pague até para Morrer R$ 49,00
Groo Odisséia R$ 49,00
Guia Oficial DC Comics de Roteiro e Desenho R$ 139,90
Hentai: A Sedução do Mangá R$ 54,00
Hipocampo R$ 24,90
Jonah Hex Oeste Sombrio R$ 16,90
Jonah Hex Showcase R$ 89,00
Krazy Katy R$ 74,00
Lanterna Verde e Arqueiro Verde sem Destino R$ 22,90
Lendas do Cavaleiro das Trevas Arquivos da Batcaverna R$ 29,00
Lendas do Cavaleiro das Trevas Casos Misteriosos R$ 37,00
Lendas do Cavaleiro das Trevas Coringa em Dose Tripla R$ 19,90
Lendas do Cavaleiro das Trevas Outras Vidas R$ 37,00
Lobisomen R$ 16,90
Lorde Takeyama R$ 14,00
Madame Satã R$ 16,90
Mapinguari e outras Histórias R$ 17,90
Merv Pumpikhead Sandman Apresenta R$ 14,90
Mirza a Vampira R$ 16,90
Mundo Bizarro R$ 79,00
Musashi R$ 16,90
Na Trilha de Masamune R$ 16,90
Na Trilha do Prazer R$ 29,90
No Reino do Terror R$ 27,90
Nosferatus R$ 16,90
Noturno R$ 21,00
Novos Deuses R$ 16,90
Novos Deuses R$ 16,90
Novos Deuses R$ 16,90
O Desenho Magnífico de Rodolpho Zalla R$ 16,90
O Fantasma Sempre aos Domingos R$ 69,90
O Fantasma: A Biografia Oficial do Primeiro Herói R$ 109,00
O Homem Abril R$ 49,00
O Messias R$ 29,90
O Morto do Pântano R$ 16,90
O Tico-Tico 100 anos R$ 139,00
Os Extraordinários R$ 44,90
Os Perdedores Risco em Dobro R$ 69,00
Os Piores do Mundo R$ 24,90
Os Sobrinhos do Capitão: Piores Impossível R$ 74,00
Paralelas 2 R$ 16,90
Plop Sergio Arágones R$ 16,90
Príncipe Valente vol. 01 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 02 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 03 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 04 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 05 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 06 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 07 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 08 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 09 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 10 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 11 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 12 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 13 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 14 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 15 R$ 79,00
Príncipe Valente vol. 16 R$ 69,90
Príncipe Valente vol. 17 R$ 69,90
Príncipe Valente vol. 18 R$ 69,90
Príncipe Valente vol. 19 R$ 79,00
Príncipe Valente vol. 20 R$ 79,00
Quadrinhos Dourados R$ 16,90
Ragú R$ 12,00
Recruta Zero Ano Um R$ 79,00
Restoalha R$ 29,90
Roko Loko Capa Amarelo R$ 12,00
Roko Loko Capa Azul R$ 12,00
Roko Loko Capa Vermelho R$ 12,00
Humortífero Capa Roxo R$ 12,00
Sandman Capas Na Areia R$ 49,00
Sangue Bom R$ 21,00
Sargento Rock entre a Morte e o Inferno R$ 49,00
Sargento Rock Primeiros Combates R$ 48,00
Senhor Milagre - Jack Kirby R$ 16,90
Sexo, Glamour e Balas R$ 55,90
Sexo, Glamour e Balas R$ 119,90
Sock! Pow! Cash! 40 anos da Série do Batman na TV R$ 79,00
Sombras - Julio Shimamoto R$ 6,90
Stripimania R$ 24,90
Superman: O Adeus R$ 16,90
Superman: O Homem que Tinha Tudo R$ 16,90
Tex (Edição Comemorativa) R$ 21,00
Velta R$ 16,90
Vertigo Contos Inquietantes R$ 27,00
Vertigo Contos Incríveis R$ 29,00
Vertigo Contos Macabros R$ 29,00
Vertigo Inverno Estação dos Segredos R$ 29,00
Vertigo Inverno Mansão dos Segredos R$ 29,00
Vertigo Inverno Segredos Diversos R$ 29,00
War Garth Ennis R$ 16,90
War Garth Ennis R$ 16,90
War Garth Ennis R$ 16,90
War Garth Ennis R$ 19,00
War Garth Ennis R$ 19,00
War Histórias de Guerra Colonnese R$ 16,90
Y: O Último Homem: Rumo à Extinção R$ 56,00
Y: O Último Homem: Ciclos R$ 69,00

ONDE ENCONTRAR:

**COMIX BOOK SHOP
AL. JAÚ, 1998 - SÃO PAULO - SP
FONE: (0**11) 3088-9116
WWW.COMIX.COM.BR**

Veja o mundo com outros olhos

GEO
Azerbaijão, Geórgia e Turquia sob o jugo do oleoduto BTC, que faz jorrar miséria, terror e tensão no Cáucaso
A maldição do petróleo

Leia GEO.
Nas bancas!

www.revistageo.com.br
UM NOVO MUNDO DE CONHECIMENTO

Confira também:
edições anteriores, coleções e mais de 3.500 outros produtos pelo **www.escala.com.br** ou **(11) 3855 1000**.

www.Anime Pró.com.br

Anime Pró *Insider*

Por Equipe Anime Pró

Campanha: Salve Sailor Moon

Sailor Moon, infelizmente, foi uma série que não deu muita sorte. Sua primeira série foi bem exibida e dava audiência, mas os produtos não vendiam. Já na tentativa de retomada da série a partir da fase R houve os problemas de dublagem e exibição fraca.

Para somar a todos os problemas, a autora havia travado as negociações no mundo inteiro. Mas isso parece que é passado e a série está pronta para comemorar seus vinte anos. E, para os fãs do Brasil, resta a esperança de a série voltar e ser bem tratada.

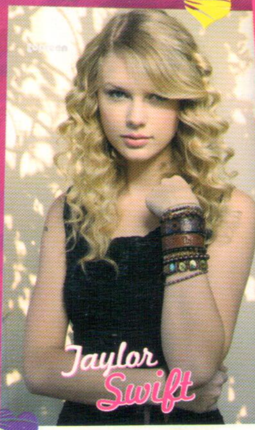
Por isso, há o site da campanha SOS Sailor Moon, que preparou uma pesquisa de mercado que ajudará na provável volta da série ao país. Se quiser ajudar, basta acessar o site: www.sossailormoon.com.br/pesquisa

AP no Orkut!

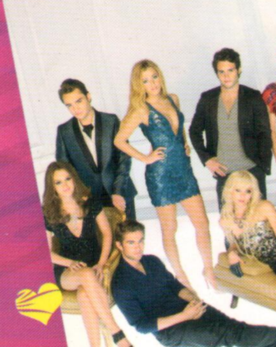
Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

CHEGOU TOP TEEN!

Repleta de fotos e segredos dos ídolos do momento.



Jeito Moleque



topteen

Maaara! 8 POSTERS + DE 70 FOTOS

FRASES para recortar e entregar a quem você ama!

Taylor SWIFT
Curiosidades sobre a vida e as músicas da loira

EU ♥ ROCK
As melhores bandas do mundo
- ✓ Simple Plan
- ✓ McFly
- ✓ Tokio Hotel
- ✓ Paramore
- ✓ Banda Cine
- ✓ Fresno

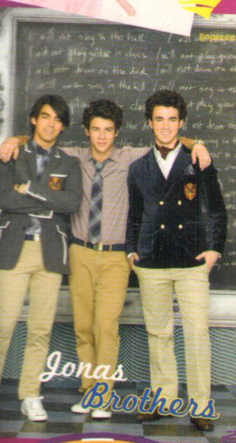
... e muito mais!

Taylor Lautner
O novo galã da saga **Crepúsculo** em imagens reveladoras e um teste para descobrir se você é do time do **Edward** ou do **Jacob**

Gatos! Lucas Robert Jonas NxZero

EDITORA ESCALA

NÚMERO 02 - PREÇO R$ 4,90
ISSN 1413-2834



Cabe no seu FICHÁRIO

MAIS *Mensagens do coração para recortar e colar onde quiser, testes, horóscopo, numerologia e passatempo.*

NAS BANCAS!

Leitura o seu melhor investimento

EDITORA escala

www.escala.com.br ou 11 3855 1000